BIBLIOTHECAE
ELECTORALIS
MONACENSIS.
Ch. Wink. del.
Söckler sc. 1779.

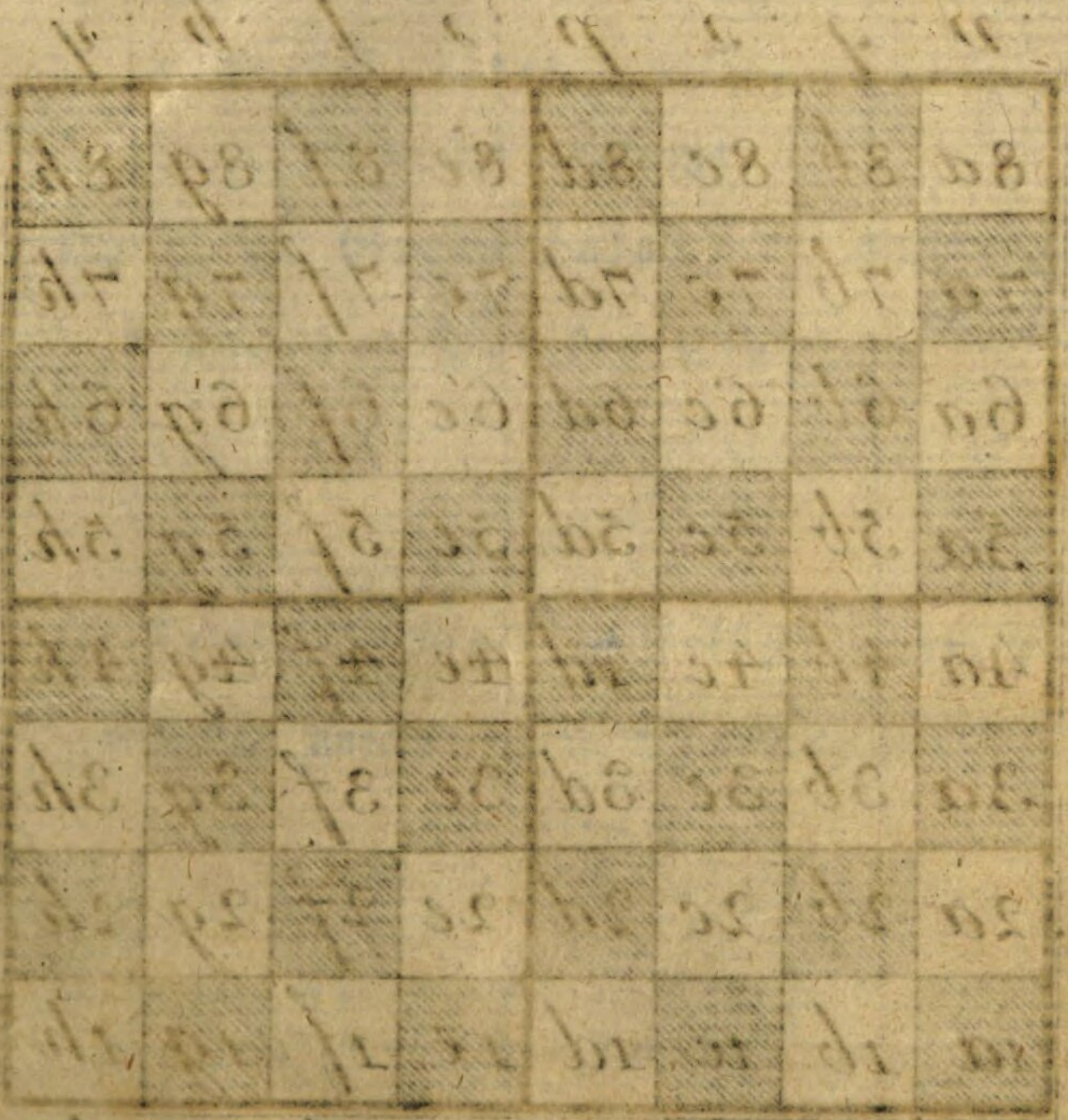
Phil. 3975. a.

Gymn

43

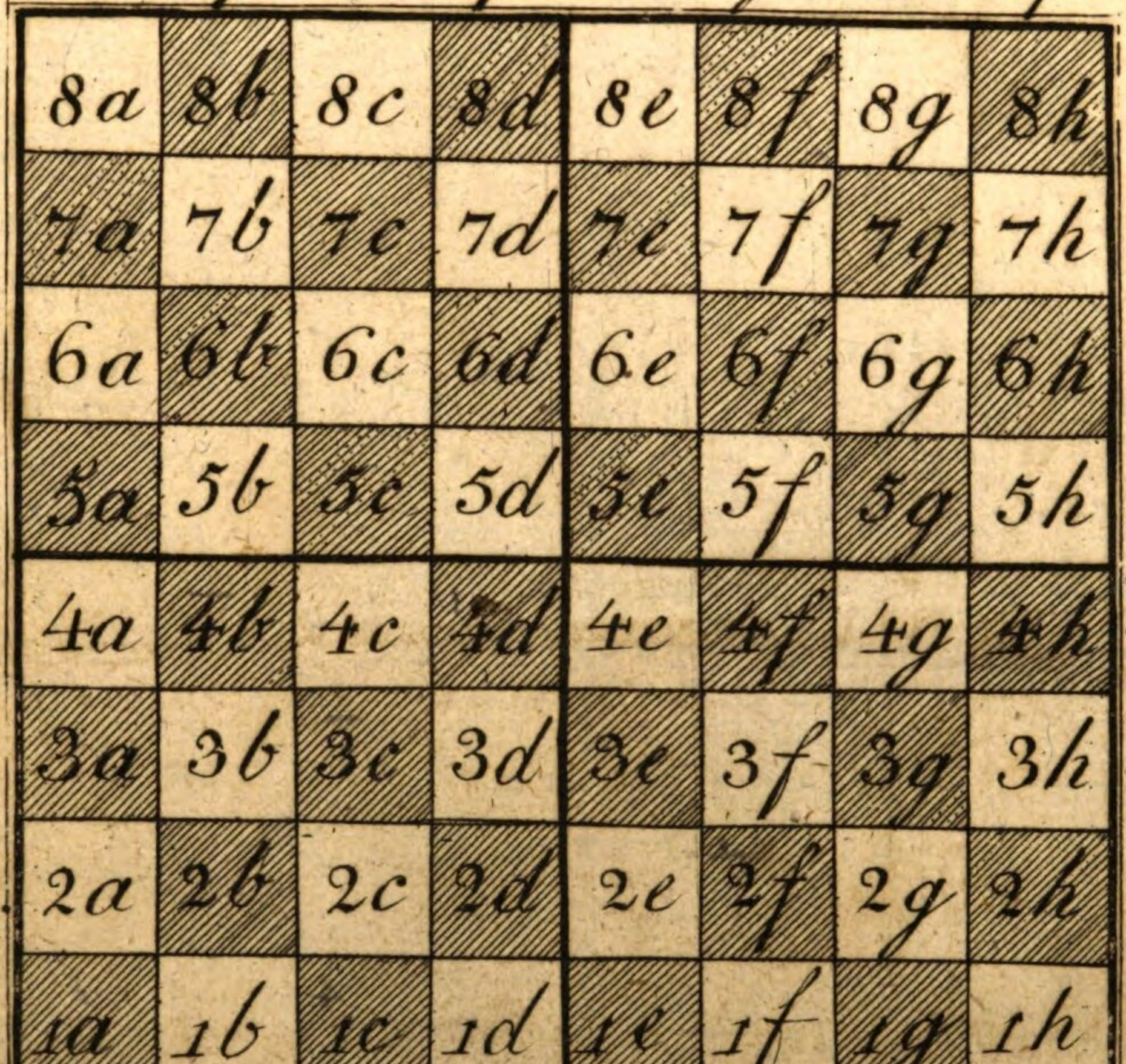
Arts

R



Das Schachbrett

Stellung der Schwarzen.



Stellung der Weifsen.

Die

Schachspielkunst

nach den

Regeln und Musterspielen

des

Gustavus Selenus,

Philidor, G. Greco Calabrois, Stamma

und des Pariser Clubs;

in einer

für die Erleichterung des Selbstunterrichts

bequemen Anordnung und Bezeichnungsart

entworfen

von

Johann Friedrich Wilhelm Koch,

Prediger an der St. Johanniskirche in Magdeburg.

Mit einem Anhange,

enthaltend:

Thöldens Damenspielmuster.

Magdeburg,

bey Georg Christian Keil. 1801.

BIBLIOTHECA
REGIA
MONACENSIS.

Vorrede.

Die entferntere Veranlassung zur Herausgabe dieses Werks ist schon über zwölf Jahr alt. Bey Gelegenheit einer mir übertragenen Umformung der Bibliothek des Klosters Unser Lieben Frauen hieselbst, an dessen Pädagogium ich als Rector stand, fiel mir nemlich das Schachspielwerk des Gustavus Selenus in die Hände. Die große Seltenheit desselben und sein wichtiger Inhalt bestimmte mich schon damals zur gelegentlichen Bekanntmachung dieses einzigen deutschen Originalwerks über das Schachspiel.

Die nähere Veranlassung entstand späterhin in Stunden, welche der Erholung gewidmet waren, aus der Beschäftigung mit diesem Werke, und aus der Erfahrung, daß es für den Freund des Schachspiels eine eben so angenehme, als belehrende Unterhaltung gewährt, wenn er ein Meisterwerk vor sich nimmt und seine Züge nachthut. Denn nicht immer ist ein Schachspieler zu haben, wenn man Lust und Zeit zu spielen hat und noch weniger immer ein Spieler von der Stärke, wie man ihn gern haben mögte. Von dem Schlechten läßt sich nichts lernen, und der viel Bessere giebt sich nicht gern dazu her. — Außerdem ist es aber auch das beßte Mittel, in dieser Kunst schnelle Fortschritte zu thun, wenn man ein solches Musterspiel für sich mit Nachdenken und mit den Versuchen nachspielt, wie man in dieser oder jener Lage ziehen würde und alsdann den vorgeschriebenen Zug damit vergleicht.

Indessen eignete sich Gustavus Selenus allein zu diesem Zwecke nicht ganz. Denn nicht zu gedenken, daß seine Spielart hie und da von der gegenwärtigen etwas abweicht: so muß ein Schachspieler sich vor Einseitigkeit hüten, welches nicht geschehen kann, wenn er immer nur der Manier Eines Meisters folgt. Auch kann man nur erst dann tiefer in den Geist des Schachspiels eindringen und den Nutzen und Schaden der verschiedenen Züge in allerley Arten von Angriffen und Vertheidigungen kennen lernen, wenn man bald auf diese, bald auf jene Art spielt.

Daher glaubte ich, den Freunden des Schachspiels einen Dienst zu leisten, wenn ich alle Werke der berühmtesten

Schriftsteller darüber zusammenstellte und einen Codex der Schachspielkunst veranstaltete, woran es immer noch gefehlt hat.

Um diese zum Theil weitläuftigen Werke so gut als möglich zusammenzudrängen, ohne an ihrem wesentlichen Inhalt etwas zu verlieren; um also wenigstens 8 Alphabete und über 700 Spiele aller Art auf etwa Ein Alphabet zu bringen, schien es mir nothwendig zu seyn, theils eine Bezeichnungsart der Züge zu wählen, welche eben so kurz als natürlich und unzweydeutig ist; theils eine Menge von Spielen zusammenzuziehen, deren Abweichung oft nur erst bey den letzten Zügen angieng, und eben so deutlich, aber viel kürzer in der Gestalt der Veränderungen bemerkt werden konnte. Außerdem habe ich die Spiele nach den Hauptrubriken der Spielarten geordnet, die Nähervervandten einander nähergestellt ꝛc. Die Regeln des Spiels, welche ich in diesen Werken angegeben fand, habe ich gehörigen Orts und möglichstkurz eingeschaltet und ein Register darüber entworfen, in welches hie und da noch neuere Bemerkungen aufgenommen sind z. B. gleich die erste, welche größtentheils aus einer in jeder Hinsicht musterhaften Recension in der Jen. Allg. Lit. Zeit. 1800. May. Num. 151. genommen ist, deren Verfasser ganz dazu berufen zu seyn scheint, über den Geist dieses Spiels zuerst etwas genügendes zu liefern. Die vornehmsten Gesetze des Spiels sind, nebst einer Anweisung zum Gebrauch des gegenwärtigen Werks, in der Einleitung enthalten.

Als Zugabe liefre ich noch die Musterspiele im Damenbrette, welche mir während des Abdrucks in die Hände fielen,

ebenfalls nach der Methode dieses Werks in Absicht auf Bezeichnungsart und Ordnung umgearbeitet. Da das Damenspiel mit dem Schachspiele nahe verwandt ist, und darüber, so viel ich weiß, noch gar nichts geschrieben ist: so hoffe ich für diesen Anhang die Billigung der Freunde dieses Spiels.

Uebrigens würde es mich freuen, wenn dieses Werk dazu beytragen könnte, den Schachspielfreunden eine angenehme und belehrende Unterhaltung, und, besonders bey der erwachsenern Jugend, statt vieler andern Geist, Herz und Zeit tödtenden Beschäftigungen, diesem anständigen und bildenden Spiele eine neue Empfehlung zu geben.

K.

Einleitung.

Ueber das Schachspiel überhaupt.

I.

Das Spiel, welches der Gegenstand des gegenwärtigen Werks ist, ist eben so sehr durch sein Alter, und seine allgemeine Verbreitung, als durch seine auf Verstandesübung berechneten Eigenheiten merkwürdig. Der Ort und die Zeit seiner Erfindung, so wie der Name des Erfinders ist zwar nicht genau bekannt; indessen scheint doch die ganze innere Einrichtung dieses Spiels, die Unthätigkeit des Königs, die Benennung seiner Officiers, die Art zu spielen, welche körperliche Ruhe voraussetzt und vorzüglich sein Name, welcher im Persischen einen König bedeutet, offenbar einen morgenländischen Geschmack und Erfinder zu verrathen. Die gemeinste Sage (welche aus arabischen Schriftstellern gezogen ist und in Thom. Hyde de ludis orientalium. Oxford. 1694, so wie auch im Teutschen Merkur 1781. St. 1. S. 53 ff. gefunden wird) setzt die Zeit der Erfindung ins fünfte Jahrhundert, den Ort nach Indien *) und die

*) Das Spiel, welches Homer (Odyss. L. 1. v. 107. sqq.) die Freyer der Penelope spielen läßt, so wie auch das Soldatenspiel (ludus latrunculorum), dessen Ovid (de arte amandi L. 2. v 207; L. 3. v. 357 und trist. L. 2. v. 477.) und Martial (L. 14. epigr. 17 und 20.) u. a. erwehnen, ist unserm Schachspiele viel zu unähnlich, als daß man sein Alter bis auf jene Zeiten zurücksetzen könnte. Man sehe Wideburgs humanistisches Magazin 1787. S. 237 ff. und Teutschen Mercur am angeführten Orte.

Veranlassung ganz so, wie sie in dem vortreflichen Fischerschen Gedicht (Deutsche Monatsschrift Nov. 1797. S. 271. ff.) erzählt ist, das der Vergessenheit entrissen zu werden verdient, und in mehr als Einer Rücksicht hier an seiner rechten Stelle seyn wird.

Die Erfindung des Schachspiels.

Zur Zeit, als Attila *), die Geißel Gottes,
Wie Bonaparte jetzt, der Völker viel
Im Süden von Europa züchtigte,
Herrscht' ein Tyrann in Indien. Noch jung
Und kenntnißlos hatt' er der Väter Thron
Bestiegen; überzeugt, die ganze Welt
Sey seinetwegen da, und was er thue,
Sey recht und wohlgethan! Der beßre Mann,
Der sich mit Wahrheit ihm zu nähern wagte,
Fand Zorn, Gefängniß und den Tod zum Lohn. —
Und bange Stille herrscht' im Land umher;
Stumm trug ein Jeglicher des Drängers Joch.
Doch wie, wenn unter drückendem Gewölk
Die Erde schweigend ruht, die drohendsten
Gewitter brüten; also schlich durchs Land
Die Miszufriedenheit, jezt dumpf und scheu,
Allein bereit, im nächsten Augenblick
Zur Wuth zu werden, die die Fessel bricht. —

Da war ein weiser Mann, den jammerte
Des Volks und seines Fürsten. — Nassir sah
Unweisheit, sich zu retten, hier und dort;
Sah, wenn dem Einen nur geholfen war,
War Allen wohl: und, kühnes Muths, entschloß
Der Edelste von der Bramanen Stamm
Sich, alles dran zu wagen, um zu sehn,

*) Im fünften Jahrhundert unserer Zeitrechnung. Anm. d. Herausg.

Einleitung.

Ob nicht in Behub's roher Seele noch
Das Göttliche, was etwa in ihr schlief,
Zu wecken wäre? — —
— Vierzig Tage lang
Saß er, verschlossen in sich selbst, vergaß
Oft Speis' und Tranks, und oft des süßen Schlafs,
Und grübelte. — Den König, stark und schwach,
Durch Liebe stark, schwach durch des Volkes Haß,
Wollt' er im Bilde, das so deutlich spräche,
Daß auch der Blind' es sehen müßte, gern
Vor Behub's Seele stellen. — Vor ihm lag
Des Zimmers Boden, weiß und schwarz getäfelt,
Und in ihm lebten und webten Könige
Mit ihrem Thun auf Erden, Ritter, Knechte,
Und Roß' und Elephanten um sie her.
Und er vertheilt' in seines Zimmers Raum
Das ganze Heer. Dort, zum Exempel, soll,
So dacht' er bey sich selbst, ein König stehn:
Ich, gegenüber. Um uns beyde stehn
Hier Freund und Schaarenführer, weiter vor
Die Reisigen. Ist Ordnung nun im Land,
Und liebt mein Volk mich; ha, bey Gott, so soll
Mir doch der Teufel selbst, so weiß er ist, *)
Nichts abgewinnen! — Laßt die Probe sehn! —
Frisch auf, ins Feld gerückt! dort kommt ein Feind;
Entgegen ihm! Er fliegt zu hastig vor;
Gefangen ihn genommen! Schnell auch den!
Befürchtet nichts; ihr, Kinder, seyd gedeckt,
Wir schützen euch. — So schlug er weise Schlacht;
Viel Tage lang. Und immer heller ward
Das langgesuchte Bild vor seinem Geist.
Er ordnete zum Ganzen jeden Theil,
Gab Jedem seine Stell' und sein Gesetz:
Dem vorn, Dem hinten, Jenem links, Dem rechts;
Dem Einen festen Stand, dem Andern Flug,
Dem schiefen Angriff, Jenem Tummelsprung,
Und Diesem hier geraden sichern Gang.
In ihrer Mitte stand der stolze Schach. —

---

*) Der Teufel ist bekanntlich bey den weißen Völkern schwarz, bey den schwarzen, braunen, aschfarbenen, rothen und andern dergleichen Völkern aber — weiß. Anm. d. Dichters.

Einleitung.

Herr König, es gilt Ihm! rief Nassir laut,
Wenn er ihn blos erblickte. Weislich schob
Er dann Beschützer vor, bis aller Schutz
Nichts weiter half, und er gefangen war! —

So ward durch eines Denkers Grübeln einst,
Im großen Zweck, den Menschen wohlzuthun,
Das Königsspiel erfunden! Andre nennen's
Das Tausendsorgenspiel; *) denn, traun! es heischt
Viel Sorgen und Gedanken! weisen Plan
Des Treffenforderers, und scharfen Blick,
Den Gegenplan des Feindes auszuspähn!

Nun lehrt' er's seine Freunde; diese dann
An Andr' und Andre wieder. Bald durchdrang
Die ganze Gegend weit und breit sein Ruhm.
Und wer es sah, bewunderte den Mann,
Der so viel Geistes in ein Spiel gelegt,
Und tiefen Sinn in leichten Scherz verwandelt,
Daß ihr, indem ihr auf dem Teppich ruht,
Und scheinbar handelt, — denkt, und denken lernt! — —

Und bald erscholl der Ruf des neuen Spiels
Von allen Seiten auch an Behub's Hof. —

Und ein Befehl erging von Behub aus:
„Sogleich erscheine Nassir, Daher's Sohn,
„Und bring' in tiefster Unterthänigkeit
„Vor Behub's Thron sein neuerfundnes Spiel." — —

Bescheiden kam der Weise. — Gott verleihe
Dem König Heil und Liebe seines Volks!
Dein Knecht hat jüngst gescherzt; und freut sich hoch,
Daß du, Herr König, seinen kleinen Scherz
Zu sehn, für würdig hältst. Denn Niemand, wahrlich,
Bedarf bey seiner Sorg' um Menschenglück
Mehr Freude billig und Erheiterung
Zu guten Thaten, als der gute Fürst! —

---

*) Die Perser sollen es Schetreng d. i. hundert Sorge oder hundert Gedanken nennen. A. d. D.

Einleitung.

„Komm, Nassir, und erkläre mir dein Spiel!“ —
Vielleicht, Herr König, daß es dir gefällt:
Es hat auch Könige; den Einen hier,
Den Andern gegenüber. Jedem steht
Sein Freund *) zur Seite. Beyden zu Befehl
Zwey Läufer **), rechts und links; und neben diesen
Zwey Ritter, schnell zum Sprung; und hier, und hier,
Die beyden Flanken zu befestigen,
Ein Elephant. Hier zieht das Heer sich vor,
Bereit zu Schutz und Trutz. — Ein Reisiger
Thut Einen Schritt nur vorwärts. — „Und der König?“ —
Steht still. — Sein Freund durchfliegt den ganzen Raum,
Vor, rückwärts, links und rechts, gerad und schief,
So weit er's offen findet. — „Und der König?“ —
Steht still, und übersieht das Ganze. — Hier
Die Läufer laufen, wo sie Freies sehn,
Und wie sie wollen, allen Winden zu,
Der Eine schief die weißen Reihen durch,
Der Andre durch die schwarzen. — „Und der König?“ —
Steht still, und ordnet alles. — Auf dem Roß
Springt keck der Ritter über seinen Kreis
Ins zweyte größre Viereck um sich her,
Von Weiß auf Schwarz, von Schwarz auf Weiß. — „Der König,
„Nur Er thut ewig nichts?“ — Der König, Herr,
Steht still, und braucht die Weisheit statt des Arms. —
Der schwere Roche, wenn's Entscheidung gilt,
Bricht stolz hervor, geht vor und hinter sich,
Und rechts und links, geraden Ganges fort. —
„Der König also schützt nur alle?“ — Schützt,
Und wird beschützt. — „Und wird beschützt? Von wem?“ —
Von Allen, von der Liebe seines Volks!
Und Er, beschützt sein Volk durch Weisheit! — Herr,
Befiehlst du, so beginnt der Heere Kampf. — —
„Mein König will, sein Reisiger dringt vor.“ —
Auch meiner will's. — „Der vor dem Feldherrn folgt.“ —
Nicht gut geboten. Schach, dem Könige! —

---

*) Was die Galanterie unsrer Ritterzeiten zur Königin gemacht hat, war bey den Morgenländern ursprünglich der Freund des Königs, das ist, sein Minister, der Feldherr. A. d. D.

**) Eigentlich wohl Adjutanten, glaubt Gutsmuths. A. d. D.

Einleitung.

„Was, Freund, ist das?“ — Dein Schach ist unbeschützt,
Und steht dem Angriff meines Läufers frei. —
„So deckt der Mann vor meinem Läufer ihn.“ —
Wohl! aber dennoch nur, für seinen König
Sein Leben aufzuopfern. Sieh, er fällt;
Und — Schach dem Könige! — — drauf lehrt' er ihn,
Wie seines Ritters Vormann übereck
Den allzuschnellen Läufer wieder fasse! — —
Die waren hin. Doch nun begann der Kampf
Von neuem; Schach auf Schach drang Nassir vor,
Bis müd' und matt, obgleich er Einen Schritt
Nur stets mit Würde that, des Königs König
Das Treffen schloß, und sich gefangen gab.

So schlugen sie, zehn heiße Tage lang,
Noch manche Schlacht. Und Nassir, unvermerkt,
Als wär es nur des Spieles Nothdurft selbst,
Verwebte weise Lehren in das Spiel.
Wie stark durch Ordnung seines Volks der König,
Wie sicher er durch seine Liebe sey,
War aller Orten sichtbar. Ohne die
Vermocht' er nichts. Nur seine Reisigen
Und Diener thaten alles, ihn zu schützen.
Der Kleinst', an seinen rechten Ort gestellt,
War oft der Schutz des Herrn; und sein Verlust
Der letzten Hoffnung Tod. Auch schwangen sich
Gemeine Kämpfer durch Verdienst empor,
Und flogen siegend nun im Feld umher.

Das wurmt' im Innern Behub. Immer schwebte,
Was er auch that, es ihm vor seinem Ohr:
„Stark durch die Liebe seines Volks, und schwach,
„Wenn Lieb und Ordnung fehlt. So unrecht nicht! —
„Doch Ordnung, soll sie seyn, bey Gott! so muß
„Sie Einer machen, und der Eine muß
„Verstand zur Ordnung haben. — Sollen sie
„Mich lieben, müssen sie mich lieben können;
„Das ist, ich muß zuerst sie lieben, und —
„Durch That beweisen, was im Herzen ist!“ — —

So ging und dacht' er in sich. „Höre,“ sprach
Er eines Tags zu Nassir, Daher's Sohn:
„Du bleibst bey mir, wir spielen fleißig Schach,

Einleitung.

„Und wenn wir unsers Spieles müde sind,
„Philosophiren wir! Du machst mir alles
„So deutlich, wie noch keiner!“ — Ringsumher
Umstanden viele sie von Behub's Hof.
Ein Stral der Hoffnung ging, indem er sprach,
In ihren Herzen auf. — Noch standen sie,
Da kam ein alter Diener: Herr, es fleht
Mit sieben Kindern eine Wittwe dir;
Ihr Mann fiel in der Schlacht. Es zitterte
Der alte Diener, als er vor ihn trat;
Denn Behub zürnte sonst den Bittenden.
„Greif in den Schatz, und gieb des Goldes ihr,
„So viel mit deiner Hand du fassen kannst.
„Sind's Söhne?“ — Söhne sechs, und Eine Tochter. —
„Wohl schöne Hoffnung für das Vaterland!
„Der Aermste, wenn er gut erzogen ist,
„Und einst an seine rechte Stelle kommt,
„Schwingt öfters durch Verdienste sich empor.“
Und eine Freudenthräne schimmert
In Aller Aug' umher. — — Noch standen sie,
Da kamen ferne Boten: Herr, o Herr,
Erbarme dich der leidenden Provinz,
Die uns gesendet hat! Erst Sonnenbrand,
Heuschreckenheere dann, und nun zuletzt
Noch unsrer Heerden Pest, vernichten uns.
Gespenster schleichen, Menschen nicht, umher
Im öden Land. — „Genug! rief Behub aus,
„Genug! das ganze Land zu übersehn,
„Bin Ich da; Ich, zu sorgen und zu ordnen.
„Schnell, Boten, eilt! die Vorrathshäuser, die
„Der leidenden Provinz am nächsten sind,
„Die senden allen ihren Vorrath hin;
„Die nächsten füllen diese wieder, und
„So fort die nächsten dies', aus Hand in Hand,
„Bis alles gleich ist.“ — Und sie hielten sich
Nun länger nicht, und priesen Brama laut,
Der solche Weisheit, solche Freundlichkeit
Dem jungen König in die Seele gab.
Und leis', in einem Winkel, betete
Auch Nassir, Daher's Sohn: Dank, Brama, dir!
Der Funken ist geweckt; o lass ihn nun
Zur Flamme werden, die nichts wieder löscht! — — —

Einleitung.

Indem erscholl ein Lärm. Zehntausend Stimmen,
So schien's, ertönten um den Pallast her.
„Was ist das?" — fragte Behub, und erschrak.
Und alles flog, kam wieder: Herr, dein Volk
Ist freudetrunken; denn es hat entzükt
Die Worte deiner Freundlichkeit gehört,
Und muß dich sehn, und muß dir danken. — Schnell
Erhob sich Behub', zeigte sich dem Volk,
Und, wie das Brausen des empörten Meers,
Stürmt' ungestüm sein Jauchzen auf zum Himmel! — — —

Und Behub, außer sich, die Freudenthränen
Auch Er im Auge, kam vom Volk zurück.
„Wo ist mein Nassir? Nassir, bitte mich,
„Dir dank ich diese Wonne! bitte mich,
„Um was du willst; ich will, es sey dein Lohn,
„Und wärs die Hälfte meines Königreichs!" — —

Demüthig sank der Weise vor ihm nieder. —
Die Tugend meines Herrn soll Weisheit seyn,
Nicht bloß Gefühl; er lerne rechnen! Still
Denkt's Nassir bey sich selbst, und sagt ihm laut:
Der Felder meines Spiels, Herr, wie du weißt,
Sind vier und sechzig. Soll ich unbelohnt
Nicht meinem König dienen: so gebeut
Den Knechten deiner Vorrathshäuser, mir
Aufs erste Feld des Spiels Ein Weizenkorn
Zu legen, Zwey aufs zweyt', aufs dritte Vier,
Und so fortan auf jedes folgende
Noch eins so viel. — Und Behub's Angesicht
Verwandelte sich schnell aus Tag in Nacht.
„Thor Nassir, nicht der weise Nassir mehr!
„Was soll die Kinderbitte? fordre dir,
„Was meiner würdiger und deiner ist!" —
Es gnüget deinem Knecht, wenn du mir giebst,
Was ich dich bat. — „So gnüge Kleines dir,
„Wenn du nichts Größers fassen kannst!" versetzt
Unwillig Behub ihm, und giebt Befehl. —

Bald aber kommt, Verlegenheit im Blick,
Der Magazinverwalter. — „Hast du schon
„Dem Manne seine Körner zugezählt?" —
Herr König, um die Wahrheit zu gestehn,

Einleitung.

Die Rechnung ist fast wundersam. Wir sind
Zur Hälfte erst fertig, und dein ganzes Reich
Hat schon der Weizenkörner nicht so viel,
Und hättest in zehntausend Städten du
In jeder tausend Vorrathshäuser, und
In jedem Weizen's hunderttausend Maaß:
Ich glaube, gegen das, was endlich kommt,
Wär's noch, Herr König, eine Kleinigkeit! *) — —

„Noch einmal, Nassir, hast du mich besiegt!
„Bey Gott, du rechnest besser doch, als ich! — —
„Komm, und umarme mich! — du bleibst bey mir;
„Und bist mir Freund und Bruder bis zum Tod!" — — — —

Daß dieses Spiel die Achtung aller einigermaßen gebildeten Nationen gehabt hat, ist ein sprechender Beweis seines eigenthümlichen Werths. Und wirklich giebt es auch kein Spiel, das neben der Geisteserholung, welche es gewährt, so sehr zur Schärfung des Nachdenkens, zur Uebung der Urtheilskraft, zur Anreizung der Thätigkeit, und selbst zur Mäßigung der Leidenschaften geeignet wäre, als dieses.

Daher haben auch von jeher die denkendsten Männer Geschmack an diesem Spiele gefunden, wobey auf den Zufall gar nichts; auf Klugheit, Ueberlegung und Vorsicht

---

*) Wirklich macht diese geforderte Belohnung eine Menge von 18 446744 073709 551615 Weizenkörnern, das heißt, einen Haufen Weizen, zu dessen Fortschaffung wenigstens 625 499 948 245 vierspännige Wagen erforderlich wären, welche, dicht hintereinander fahrend, eine Wagenreihe bilden würden, die über 231 666 mal rund um die Erde reichte; — und wenn man den Kornhaufen zu Gelde, den Winspel nur zu 50 Thalern, rechnet, so würden nicht weniger als 2085 000 Jahreseinkünfte der preußischen Monarchie, zu 30 Millionen Thalern dieselben angenommen, dazu gehören, um den Werth desselben zu bezahlen.

Anm. d. H.

alles ankommt; so wie ein unfähiger und schläfriger Kopf weder Neigung dafür haben, noch Fortschritte darin machen wird *).

2.

Das Schachspiel (Königsspiel, Franz. Echec, Engl. Chefs, Ital. Scacco) wird von zwey gegeneinander über sitzenden Spielern mit den 32 Schachsteinen, oder Figuren auf dem Schachbrette gespielt. Lezteres ist auch unter dem Namen des Damenbretts bekannt, und ist ein in 64 gleiche Felder eingetheiltes Quadrat, welche abwechselnd weiß und schwarz sind.

3.

Jeder Spieler führt 16 Schachsteine, welche zum Unterschiede bey dem Einen weiß, und bey dem Andern schwarz (oder braun ꝛc.) sind. Diese bestehen aus 8 Hauptsteinen (Officiers) und 8 Bauern. Jene sind: der König, die Königin, 2 Läufer, 2 Springer und 2 Thürne.

*) Merkwürdig in der Geschichte dieses Spiels ist das Dorf Ströbeck im Halberstädtschen, worin seit wenigstens dreyhundert Jahren von den Einwohnern mit großem Eifer Schach gespielt wird. Schon Gustavus Selenus (s. unten §. 19.) erwehnt des Schachspiels in diesem Dorfe, als einer sehr alten Sitte. Es ist nicht ganz entschieden, woher diese, dem Dorfe eigenthümliche, Sitte entstanden seyn mag. Doch soll, einer nicht unwahrscheinlichen Sage zufolge, ein Capitular des Domstifts zu Halberstadt, welcher zu der Zeit, als dieses noch die Regierung hatte, mit dem Bischofe zerfallen war, und sich auf dieses Dorf zurückgezogen hatte, in seinem Exil die Einwohner desselben mit dem Schachspiele bekannt gemacht, und, da er späterhin selbst Bischof geworden, sie zur Fortsetzung dieses Spiels ermuntert, und unter dieser Bedingung von manchen Abgaben frei gemacht haben. Auch hat diese Gemeine noch ein Schachbrett, auf dessen einer Seite die Felder des Schachspiels und auf der andern die des Curierspiels (eines noch etwas zusammengesetzteren Spieles, welches 32 Felder und für jeden Spieler 8 Steine mehr hat), verzeichnet sind, und dessen Ueberschrift lehrt, daß der Churfürst Friedrich Wilhelm der Große es am 13. May 1651 dem Flecken Ströbeck verehrt habe.

4.

Die Stellung des Schachbretts muß so seyn, daß jeder Spieler in der rechten Ecke ein weißes Feld hat.

5.

Die Stellung der Schachsteine ist folgende:

Die Officiers stehen auf den ersten acht Feldern (von 1a bis 1h und von 8a bis 8h *) und zwar:

Der König und die Königin haben ihren Platz in der Mitte (auf 1d und 1e und auf 8d und 8e) — Doch ist wohl zu merken, daß die Königin allemal auf einem Felde von ihrer Farbe stehen müsse, also die weiße Königin auf einem weißen Felde **) ꝛc.

Die beyden Läufer stellen sich auf beyden Seiten zunächst an diese (auf 1c und 1f, und auf 8c und 8f.)

An diese dann die beyden Springer (auf 1b und 1g und auf 8b und 8g.)

Auf die beyden Eckfelder endlich die Thürne (also auf 1a und 1h und auf 8a und 8h).

Die acht Bauern stellen sich auf die Reihe vor den Officiers, also auf die Felder von 2a bis 2h und von 7a bis 7h.

6.

Damit man diejenigen Steine, welche mehr als einfach vorhanden sind, von einander unterscheiden könne, so werden die drey Officiers, welche auf der Seite des Königs

---

*) Wegen dieser Bezeichnung der Felder siehe die Kupfertafel und §. 27. dieser Einleitung.

**) Nach dem Gesetz: rex ater in albo, servat regina colorem.

und die, welche auf der der Königin stehen, nach diesen beyden Hauptsteinen benannt. Daher „des Königs Läufer, der Königin Läufer," von welchen jener anfangs auf 1f (oder 8f) und dieser auf 1c (oder 8c) steht ꝛc. — Dagegen die acht Bauern erhalten ihre Bezeichnung durch den Namen des Officiers, vor welchem sie anfangs stehen. Daher „des Königs Bauer, — der Bauer der Königin, — der Bauer des Springers des Königs, — des Läufers der Königin" ꝛc.

7.

Der Gang der Schachsteine, das heißt, die Art, wie sie gezogen werden, ist sehr verschieden, aber in der doppelten Absicht bey allen gleich, daß der zu ziehende Stein entweder nur auf ein leeres Feld sich stellen darf, oder auf demselben einen Stein des Gegners schlagen muß, in dessen Stelle er sich alsdann setzt; — und daß er auf seinem Wege zu dem Felde, worauf er sich stellen will, keinen Stein finde. Dies letztere leidet nur bey dem Springer eine Ausnahme, weil dieser auch über einen andern Stein wegspringen darf.

8.

Der König ist der Hauptstein. Ihn so anzugreifen, daß er ohne Rettung geschlagen werden könnte, ist der ganze Endzweck des Spiels. Er zieht und schlägt nur immer Einen Schritt, aber nach allen Richtungen. Wenn er daher z. B. auf 4e steht, so beherrscht er folgende acht Felder: 5d, 5e, 5f, 4f, 3f, 3e, 3d und 4d. Doch kann er selbst niemals geschlagen werden, wie jeder der übrigen Steine; aber dagegen darf er auch da nicht hinziehen, oder da stehen bleiben, wo er von einem feindlichen Steine geschlagen werden könnte. Folglich kann er nie unmittelbar bey dem feindlichen Könige stehen, vielmehr muß er wenigstens Ein Feld von demselben entfernt bleiben, weil der König, wie

die Königin, nach allen Richtungen schlagen darf. — Nur Einmal während einem Spiele darf er ein Feld überspringen, wenn er nemlich rochirt. Davon siehe unten §. 16.

9.

Die Königin (Dame, Feldherr) ist der mächtigste Stein, weil sie nach allen Richtungen hinwirkt, und daher das größte Gebiet beherrscht. Wenn sie z. B. auf 4e steht, so reicht ihre Gewalt von da gerade auf bis 8e und zurück bis 1e; rechts bis 4h, und links bis 4a; und übereck herauf bis 8a und 8h und herunter bis 1a und 1h.

10.

Die Läufer (Adjutanten, bey den Franzosen Fous, oder Narren) gehen auch in geraden Linien, aber nur immer übereck, über das ganze Schachbrett. Sie haben das eigenthümliche, daß der eine immer nur auf den weißen, der andere auf den schwarzen Feldern sich bewegen darf. Hiernach werden sie auch unterschieden, daß man jenen den „weißen" und diesen den „schwarzen" Läufer benennt. Steht z. B. der weiße Läufer auf 4e: so reicht seine Gewalt bis 8h, 8b, 1h und 1b; steht der schwarze auf 4d: so wirkt er bis 8a, 8g, 1a und 1g.

11.

Die Thürne (Rochen, ursprünglich Elephanten auf Thürmen) sind nächst der Königin die wirksamsten Steine. Sie gehen ebenfalls in geraden Linien, aber unter einem rechten Winkel gerade auf und zurück, rechts und links. Ein Thurn, welcher z. B. auf 4e steht, reicht bis 8e, 1a, 4a und 4h.

12.

Die Springer haben einen ganz eigenthümlichen Gang. Sie springen nemlich über das nächste Feld (auch

wenn es mit einem Stein besetzt ist) auf eins der nächstfolgenden Felder, aber immer auf ein Feld von entgegengesetzter Farbe, also vom weißen auf ein schwarzes und umgekehrt. Steht ein Springer z. B. auf 4e, so kann er von da folgende Felder beziehen: 6c, 7d, 7f, 6g, 3g, 2f, 2d und 3c.

13.

Die Bauern unterscheiden sich dadurch von den Officiers, daß ihr Wirkungskreis eingeschränkter ist, und daß sie anders ziehen, als schlagen. Ein Bauer zieht nemlich nur Einen Schritt gerade vorwärts, z. B. von 4e auf 5e, nicht rückwärts, oder zur Seite. Doch darf er, wenn er will, bey seinem ersten Zuge zwey Schritte thun. Dagegen schlägt er nicht gerade aus, sondern auf eins der beyden vor ihm übereck stehenden Felder, also von 4e auf 5f, oder auf 5d.

Wenn es einem meiner Bauern gelingt, in die letzte Reihe, daß heißt, in die erste Reihe des Gegners zu dringen, welches man in die Dame kommen nennt: so bekommt er in dem Augenblick des Hineinziehens in die Dame alle Vorrechte einer Königin, oder, wie ich es will, irgend eines andern Officiers, der mir fehlt, z. B. eines Thurns, Läufers ꝛc., je nachdem dieser oder jener mir in meiner Lage am vortheilhaftesten ist.

14.

Wenn einer dieser Steine den feindlichen König so angreift, oder in einer solchen Richtung auf ihn gezogen wird, daß dieser durch denselben genommen werden könnte: so steht der feindliche König im Schach, oder man bietet ihm Schach. Dies giebt man damit zu erkennen, daß man bey dem Zuge sagt: „Schach!“ oder „Schach dem Könige!“ *) — Jeder Stein kann Schach geben,

*) Dieser seltsame Ausdruck hat sein Entstehen daher genommen, daß die Morgenländer, wenn sie den König des Gegners durch einen Stein z. B.

nur nicht der König selbst, weil er dem feindlichen Könige sich nicht unmittelbar nähern könnte, ohne selbst Schach zu werden, indem er Schach bietet (siehe oben §. 8.) — Ein doppeltes Schach entsteht, wenn man mit dem Zuge, wodurch der feindliche König angegriffen wird, zugleich die Königin, oder irgend einen andern Officier des Gegners in Gefahr setzt, geschlagen zu werden. — Ein verdecktes Schach aber entsteht, wenn zwischen dem feindlichen König und dem schachbietenden Steine noch ein anderer Stein steht, mit dessen Wegziehen erst das wirkliche Schach eintritt.

15.

Wenn mein König Schach ist: so giebt es nur eine dreyfache Art, ihn zu retten.

Entweder ich nehme den schachbietenden Stein mit einem Steine, der ihn schlagen kann; auch wohl mit meinem Könige selbst, wenn er nemlich dahin ziehen kann, ohne aufs neue Schach zu werden.

Oder ich ziehe einen Stein dazwischen. Dies nennt man den König oder das Schach bedecken, welches aber nicht geschehen kann, wenn das Schach von einem Springer, oder Bauer gegeben ist.

Oder endlich ich rücke den König auf ein anderes Feld, wo er nicht angegriffen ist.

Wenn ich keinen von diesen Zügen thun kann, so ist der König verloren; er ist „matt," oder „schachmatt" *) und damit ist das Spiel geendigt.

---

durch den Thurn (Rochen) bedrohen, Schach Ruch! rufen. Hierdurch sind die Europäer verleitet, das Wort „Schach" auch in dieser Bedeutung einzuführen.

*) Gustavus Selenus führt die verschiedenen Benennungen des Schachmatts an. Wenn nemlich der König durch die Königin matt gesetzt wird: so ist es ein löbliches; — durch einen Läufer; ein adliches; — durch einen Springer: ein ehrliches; — durch einen Thurn: ein anmuthiges; — durch einen Bauer: ein schimpfliches; — endlich

Wenn aber mein König nicht im Schach steht und ich habe entweder keinen Stein mehr, oder ich kann keinen derselben mehr ziehn; auch den König nicht mehr bewegen, ohne ins Schach zu kommen: so bin ich „patt, schachpatt“ (echec pat, mat suffoqué) und in diesem Fall hat Keiner gewonnen *). Denn mein König braucht nicht zu rücken, wenn ihm nicht Schach geboten wird. —

Wenn endlich keiner von diesen beyden Fällen eintritt: so ist das Spiel unentschieden (remis, partie remise) und muß aufgehoben werden.

16.

Die oben (§. 8.) bemerkte Ausnahme im Gange des Königs, daß er nur Einmal zwey Schritte thun kann, findet bey dem Rochiren Statt. Wenn nemlich der Gegner seinen Angriff auf meinen König so weit vorbereitet hat, daß er ihn in Verlegenheit bringen, oder vielleicht gar in einigen Zügen matt setzen könnte: so lasse ich, um diesen Plan zu vereiteln, meinen König seitwärts nach dem Thurn hin über Ein Feld wegspringen, und stelle den Thurn zugleich in demselben Zuge auf das übersprungene Feld. Der König springt also von seiner Stelle 1e entweder auf 1g oder auf 1c; und im ersten Falle setzt sich der Thurn 1h auf das Feld 1f, und im andern der Thurn 1a auf das Feld 1d. Eben so kann der andere auf 8e stehende König mit seinen Thürnen 8h und 8a wechseln. Dies nennt man Rochiren. — Man kann also rechts und links, oder nach dem Felde g und c hin, rochiren, je nachdem man seinen König auf der einen, oder der andern Seite mehr vor einem feindlichen Angriffe

---

durch ein aufgedecktes Schach: das allerwürdigste. — Ferner das Schachmatt in der Höhe des Schachbretts heißt: das Matt des Alexanders; — in der Mitte ein unglückliches; — und an der Seite: ein närrisches. — Das Schachmatt endlich, welches von dem Sieger selbst nicht bemerkt, also auch nicht ausdrücklich geboten ist: ein schändliches.

*) In England gewinnt der, dessen König patt ist, das Spiel.

verwahrt. — Folgendes sind die Umstände, unter welchen es nicht erlaubt ist, zu rochiren:

1. wenn dem König eben Schach geboten ist;
2. wenn zwischen dem König und dem Thurn ein Stein steht;
3. wenn der König, oder der Thurn, womit man rochiren will, schon von seiner Stelle einmal gerückt ist; und endlich
4. wenn das Feld, über welches er springt, dem Angriff eines feindlichen Steins blossteht, so daß der König darauf im Schach seyn würde.

Folgendes sind endlich die vornehmsten Gesetze des Spiels, welche theils auf der Natur desselben gegründet, theils durch die größten Meister festgesetzt und bestätigt sind, um allen Streitigkeiten vorzubauen:

1. Wenn das Schachbrett, oder ein Stein vom Anfang an falsch steht: so muß das Spiel aufgehoben werden, wenn das Versehen vor dem vierten Zuge bemerkt wird; späterhin bemerkt, darf es die Fortsetzung des Spiels nicht hindern.
2. Wer dem andern einen Vortheil vorgiebt, hat den ersten Zug, es wäre denn, daß die Spieler ein anderes darüber verabredt hätten. In Spielen aber, worin nichts vorgegeben wird, wird der erste Zug des ersten Spiels durch das Loos bestimmt; in den folgenden Spielen wechseln die Spieler mit einander ab.
3. Es darf weder zu Anfang, noch sonst, mehr als Ein Stein auf einen Zug gerückt werden. Die einzige Ausnahme macht das Rochiren.
4. Ein berührter Stein muß, wenn es genau genommen werden soll, gespielt, und ein einmal fortgerückter nicht wieder zurückgezogen werden.

5. Wenn der eine Spieler einen falschen Zug thut, und der Andere bemerkt es erst, nachdem er den Gegenzug gethan hat: so bleiben beyde Züge stehen. Bemerkt es der leztere aber eher, als er dagegen zieht: so hängt es von ihm ab, ob er den falschen Zug gelten lassen will, oder nicht, je nachdem er von dem einen, oder dem andern mehr Vortheil hat.

6. Wenn ein Bauer bey seinem ersten Zuge zwey Schritte thut, aber damit einem feindlichen Bauer vorbeyzieht, welcher ihn schlagen könnte, im Fall jener nur Einen Schritt vorgerückt wäre: so steht es in dem Willen des Gegners, diesen vorgezogenen Bauer zu nehmen, und den seinigen dahin zu setzen, wohin er damit geschlagen haben würde. Ein Beyspiel davon s. Seite 213. Zug 14 und 15.

7. Da der einzige Zweck des Schachspiels ist: den König matt zu setzen, so ist es zur Erreichung dieses Zwecks auch erlaubt, dem Gegner alle seine Steine zu rauben.

8. Wenn man Schach setzt, so muß man es ausdrücklich durch „Schach!" — oder Schach dem König!" anzeigen: sonst hat der Gegner nicht nöthig, darauf zu achten, und braucht seinen König nicht aus der Gefahr zu ziehn.

9. Wenn dagegen der Gegner „Schach!" sagt, ohne es wirklich zu geben, und ich dadurch verleitet bin, den König, oder sonst einen Stein zu berühren: so ist es mir erlaubt, diesen Zug zurück zu nehmen, so lange der Gegner den folgenden Zug noch nicht gethan hat.

10. Wenn man einen Stein berührt hat, den man nicht ziehen kann, ohne sich ins Schach zu setzen, so ist man verbunden, den König zu ziehen; wenn aber der König nicht gezogen werden kann, so ist erst in diesem Falle der begangene Fehler ohne Folge.

11. Wenn ich dem feindlichen Könige beständig Schach bieten kann: so ist der Gegner gezwungen, das Spiel

für unentschieden zu erklären, wenn er auch noch so viele Vortheile voraus hätte.

12. Wenn man wirklich matt setzt, ohne es ausdrücklich durch „matt!“ oder „schachmatt!“ anzuzeigen: so nennt man dies ein blindes Schachmatt, und macht das Spiel nur halb gewonnen.

Ueber den Gebrauch der folgenden Musterspiele insonderheit.

18.

Man findet in dieser Sammlung fünf Meisterwerke vollständig mitgetheilt, welche einen sehr verschiedenen Charakter haben, und deren Gebrauch daher auch verschiedenartig ist.

19.

I. Das Werk des Gustavus Selenus *) ist das einzige deutsche Originalwerk, das wir haben. Es ist in

---

*) Der vollständige Titel desselben ist: „Das Schach- oder König-Spiel. Von Gustavo Seleno, In vier unterschiedene Bücher, mit besonderm fleiß, gründ- und ordentlich abgefasset. Auch mit dienlichen Kupfer-Stichen, gezieret: Desgleichen vorhin nicht außgegangen. Diesem ist zu ende, angefüget, ein sehr altes Spiel, genandt, Rythmo-Machia. Cum Privil: Caesareo, ad Sexennium. Lipsiae CIↃIↃCXVI.“ 65 Bogen in Quart. — Sein Verfasser ist der berühmte Stifter der Wolfenbüttelschen (vormals Hitzackerschen) Bibliothek, der gelehrte Herzog August von Braunschweig und Lüneburg, welcher nach damaliger Sitte sich diesen fremden Namen gab: Gustavus, durch die Versetzung der Buchstaben seines Namens: Augustus; — und Selenus, von σεληνη, luna (Dux Luneburgensis). — Dies Werk ist darum äußerst selten, weil theils nur wenige Exemplare davon abgedruckt sind, theils die großen Herrn ein Buch, das so viel Aufsehen machte, und ein damals unter ihnen sehr beliebtes Spiel betraf, zu besitzen wünschten, und daher den Verfasser ver-

mehr als Einer Rücksicht schätzbar, aber auch so selten, daß es gewiß nur sehr wenige Schachspielfreunde gesehen haben werden. Es umfaßt ungemein vollständig die verschiedenen Hauptspielarten und begleitet sie mit kurzen Anmerkungen, welche die Absicht derjenigen Züge andeuten, deren nächster Zweck dem Anfänger nicht sogleich einleuchtet. Er giebt nicht sowohl Unterricht in der höhern Taktik, als er vielmehr, wenn ich so sagen darf, den kleinen Dienst lehrt. Daher ist er ganz besonders geeignet, dem Anfänger im Schachspiel, und dem Wenigergeübten nützlich zu werden, welcher noch nicht im Stande ist, einen größern Plan zu übersehen, und von weitem her vorzubereiten. — Das einzige, was seine Brauchbarkeit für uns etwas vermindert, ist: daß er äußerst selten rochirt, und noch die alte Art zu rochiren hat. (S. deshalb die Anmerkung S. 2). — Diese Unbequemlichkeit hätte nun

---

anlaßten, die wenigen ins Publikum gekommenen Exemplare zurückzukaufen, um sie in die Bibliotheken der regierenden Herrn zu verschenken. Es wurde zwar 1626 zu Venedig ins italienische, und zu Königsberg ins französische übersetzt. Jenes blieb aber wegen des Absterbens des Uebersetzers unvollendet, und beydes erschien wegen der damaligen Kriegsunruhen nicht. — In das Exemplar, welches noch jetzt in der Wolfenbüttelschen Bibliothek befindlich ist, und das ich das Glück hatte, zu meiner Arbeit zu benutzen, sind mehrere Anmerkungen von dem Verfasser eigenhändig eingeschrieben, weil er die Absicht hatte, eine neue Auflage davon zu besorgen; woran ihn aber sein Tod hinderlich war. Unter andern steht auf dem Titel die Bemerkung von seiner Hand: Exemplar Bibliothecae Hitzackerianae CIↃCIXVI. nebst folgendem Motto:

Me legat invitus nemo: non scripsimus illi.
Huic scripta est, si quem pagina nostra juvat.

— Zu dem zweyten Gambitspiele (es ist das Spiel S. 47. in gegenwärtiger Sammlung) steht ein großes Kupfer, worauf zwey Spieler abgebildet sind, die das daselbst ausgeführte Spiel vor sich haben. Neben der einen Figur steht von des Herzogs Hand: „Il ritratto del Authore.“ (Das Bildniß des Verfassers.) — Uebrigens ist dieses Werk in einer so schwerfälligen, veralteten Sprache und in einer so unbequemen Bezeichnungsart abgefaßt, daß wohl nicht leicht ein Schachspieler Lust behalten mögte, danach die Spiele desselben durchzuspielen. S. Jac. Burckardi Histor. Biblioth. augustae, quae Wolffenbutteli est. Lipsi. p. 65. sq. — und Vogt Catal. libr. rariorum. Hamb. 1753.

wohl durch eine Umarbeitung der wenigen Spiele, worin diese, jetzt nicht mehr zulässigen, Züge vorkommen, beseitigt werden können. Aber theils wäre dadurch die Einfachheit und Originalität dieses altdeutschen Kunstwerks verloren gegangen; theils hätte eine gänzliche Umschaffung aller seiner Spiele Statt finden müssen, wenn man das, jetzt übliche, Rochiren in einem der früheren Züge hätte hineintragen wollen. — Der Anfänger hat also bey diesen, selten vorkommenden, Zügen nur zu bemerken, daß sie jetzt nicht mehr im Gebrauch sind (welches zum Ueberfluß bey jedem dieser Züge ausdrücklich bemerkt ist) und mag denn den Zweck, den rechten Zeitpunkt, und die Anwendung des Rochirens aus den Spielen der andern Meister lernen. Er wird doch immer in diesem einfachen, leichten, und durch Anmerkungen verständlich gemachten, Unterricht genug zu lernen finden.

20.

II. Die Musterspiele der Pariser Gesellschaft*) werden zwar ebenfalls dem Anfänger sehr nützlich seyn, weil sie ganz einfach, leicht verständlich und durch die schätzbarsten Bemerkungen über die Natur des Spiels ungemein lehrreich sind. Doch wird darin auch der Mehrgeübte und in den Spielendungen sogar der fertige Spieler viel zu lernen finden. Es verbreitet sich dieses Werk über alle Arten von Schachspielen und enthält insonderheit einen gedrängten Unterricht über die Spielart eines jeden Officiers und der Bauern, ohne auf eine einzelne Art von Steinen alles Gewicht zu legen. Vorzüglich läßt sich daraus die Wirksamkeit der Springer und Läufer ersehen.

21.

III. André Danican Philidor **), ein auch als Tonkünstler bekannter Franzose, der in London

*) Das Original dieses Werks führt den Titel: Traité Theorique et Pratique du Jeu des Echecs, par une Societé d'Amateurs. Paris 1775. 12. und ist von Nicolai in einer Uebersetzung (Berlin. 1780) herausgegeben.

**) Sein Werk kam zuerst unter dem Titel: Philidor l'Analyse des

lebte, ist unstreitig der berühmteste Schachspieler des vorigen Jahrhunderts. Ungeachtet sein Werk sich nicht über alle Arten von Spielen ausbreitet: so ist es doch das allerschätzbarste, was über diese Kunst geschrieben ist. — Seine Spiele enthalten einen vollkommen regelmäßigen Angriff und eine vorsichtige Vertheidigung. Seine Vorschriften zeugen von seiner sehr genauen Kenntniß der Natur dieses Spiels, und von wirklichem Tiefsinn. Aber das, was seine Spielart am meisten auszeichnet, ist seine Manier, die Bauern auf die rechte Art zu gebrauchen, und die Stärke derselben anschaulich zu machen. Sein Werk ist daher nicht für Anfänger brauchbar, weil schon viele Erfahrung und eine nicht geringe Festigkeit im Entwerfen eines Angriffsplans bey dem vorausgesetzt wird, welcher seine Manier begreifen und den Tiefsinn seiner Anmerkungen durchschauen will. Dagegen wird aber selbst der geübteste Spieler von ihm lernen, und etwas neues und auffallendes in dem Gange finden, welchen er ihn nehmen sieht. — Er hat übrigens eine so ungewöhnliche Fertigkeit im Schachspiele gehabt, daß er mit drey geschickten Spielern zugleich auf eben so vielen Schachbretten ohne sichtbare Anstrengung gespielt und immer gewonnen haben soll.

22.

IV. Die Spielart des Italieners Gioacchino Greco, mit dem, von den Franzosen ihm zugelegten Beynamen Calabrois *), zeichnet sich besonders dadurch aus, daß er von der gewöhnlichen, bedächtigen und Schritt für Schritt dem entworfenen Plane folgenden, Methode abweicht und meistentheils durch überraschende Züge zu siegen pflegt.

Echecs, contenant une nouvelle methode pour apprendre en peu de tems á se perfectionner dans ce noble jeu zu London 1718 heraus, dem der Verfasser hernach einen zweyten Theil anhing, wovon zuletzt (Gotha. 1797) eine deutsche Uebersetzung erschienen ist.

*) Sein Werk kam zu London schon 1656 heraus, und ist durch eine deutsche Uebersetzung von Moses Hirschel (Leipzig. 1795.) bekannter geworden.

Er versteht die Kunst, das Spiel des Gegners in Unordnung zu bringen, ohne seinem eigenen zu schaden, und eben dadurch den Gegner irre zu leiten. Um dieser Manier willen, und weil seine Spiele ganz ohne belehrende Anmerkungen sind, wird nur der Geübtere davon Gebrauch machen können.

23.

V. Das letzte Werk: die hundert Spielendungen des Arabers, Philipp Stamma aus Aleppo*), ist ein wahres Meisterwerk. Diese Spiele sind dem größten Theile nach von der Art, daß man nach den angegebenen Stellungen einem Spieler die Wahl lassen kann, mit welchen Steinen er spielen will und wenn er die schwarzen wählt, weil er damit oft in Einem Zuge matt setzen könnte **), ihm doch den ihm so nahegewesenen Sieg entreißt. So leise, richtig und scharfsinnig ist der Gang, welchen er seinen Spieler nehmen läßt und so genau sind die möglichen Züge berechnet. Der Gegner kann die Absicht des Angriffs nicht leicht errathen; um so mehr, da die Lage des Angreifers meistentheils so verwickelt ist, daß er nicht begreift, wie diesen auch die größte Geschicklichkeit retten werde. Insonderheit kann man von ihm lernen, wie man selbst die beßten Steine aufopfern müsse, um den Hauptendzweck des Spiels, matt zu setzen, erreichen zu können. Daher nannte er auch diese Spiele „Schachspielgeheimnisse." Aber eben daher wird nur ein Ganzgeübter Spieler ihn verstehen und selbst ein Meister in dieser Kunst noch immer von ihm zu lernen finden.

24.

Die verschiedenen in diesen Meisterwerken vorkommenden Spiele sind entweder Ganze Spiele, mit und ohne Vorgeben; — oder Spielendungen.

*) Sein Werk hat den Titel: Nouvelle Methode de jouer aux echecs selon la methode du Sr. Philippe Stamma, natif d'Alep. Utrecht 1777. 12.

**) Die Spiele im Stamma von dieser Art sind in dieser Sammlung mit einem * ausgezeichnet.

Einleitung.

Bey den Spielen mit Vorgeben wird nemlich vorausgesetzt, daß der eine Spieler dem andern überlegen ist, und demselben aus diesem Grunde einige Vortheile einräumt, um den Kampf einigermaßen gleich zu machen. Dieser freiwillig eingeräumte Vortheil besteht nun entweder darin, daß man dem schwächern Gegner einen oder zwey Züge zum voraus thun läßt; oder daß man einen seiner Bauern, welches immer der Bauer des Läufers des Königs seyn muß; oder einen seiner Thürne, oder Springer vom Brette setzt und dadurch seine eigene Macht schwächt.

Bey den Spielen ohne Vorgeben werden also zwey ungefähr gleichstarke Spieler angenommen, welche einander keinen Vortheil zum voraus einräumen können. Diese Spiele sind nun entweder gemeine oder Gambitspiele.

Bey einem gemeinen Spiele ist kein einzelner Zug festgesetzt, sondern alles der Willkühr der Spieler überlassen.

Die Gambitspiele *) unterscheiden sich von jenen dadurch, daß in einem Spiele dieser Art derjenige, welcher den Zug hat, (nachdem beyde zuerst, wie gewöhnlich, ihren Königsbauer zwey Schritte vorgerückt haben) nun im zweyten Zuge den Bauer des Läufers seines Königs auch zwey Schritte thun läßt. Dieser letztere Bauer, welcher auch der Gambitbauer genannt wird, scheint ohne Noth und ganz umsonst verloren gegeben zu werden; aber man bringt durch diesen Zug seine Steine leichter in Bewegung und verschafft sich den Vortheil des Angriffs über den Gegner, welcher das Spiel verlieren muß, wenn er nicht seine ersten Gegenzüge mit Vorsicht und Ordnung thut. — Eine besondere Art davon ist das Gambit von der Königin. Derjenige nemlich, welcher den Zug hat, zieht im zweyten Zuge (nachdem beyde zuerst die Bauern

*) Dieses Wort Gambit kommt vom ital. dare il gambetto, jemandem ein Bein unterschlagen, eine Falle legen, her. Denn das Hingeben dieses Bauers ohne Noth wird meistentheils für den Gegner eine Falle.

der Königinnen zwey Schritte vorgerückt haben) den Bauer des Läufers der Königin zwey Schritte vor. — Wenn nun in beyden Arten der Gambitspiele dieser aufgeopferte Bauer, der Gambitbauer, vom Gegner geschlagen wird: so entsteht meistentheils ein weit unterhaltenderes Spiel, als ein gemeines zu werden pflegt, weil es einen lebhafteren Angriff veranlaßt und den Gegner zu einer vorsichtigern Vertheidigung nöthigt, ob es wohl, wenn beyde gleich gut spielen, von demjenigen unfehlbar gewonnen wird, der den angebotenen Gambitbauer genommen hat, weil er um diesen Bauer stärker ist. — Wird aber dieser verlorengegebene Bauer von dem Gegner nicht geschlagen, so verwandelt sich dadurch das Spiel in ein gewöhnliches, gemeines Spiel.

Bey den Spielendungen wird angenommen, daß ein Spiel schon mehr oder weniger Züge durchgespielt, und mehr oder weniger Steine bereits weggeschlagen sind. Es wird daher jedesmal die Stellung angegeben, worin die noch übriggebliebenen Steine stehen.

25.

Um nun diese Musterspiele nach der hier gewählten kurzen Bezeichnungsart durchspielen zu können, ist es rathsam, sein Schachbrett und die Steine dafür erst einzurichten.

Man stelle also das Schachbrett so vor sich, daß zur rechten Hand ein weißes Eckfeld komme.

Man schreibe auf den vordern Rand desselben vor jedes der ersten acht Felder, von der linken zur rechten Hand hin die Buchstaben a, b, c ꝛc. bis h, und auf jeden der Seitenränder von dem nächsten bis zu dem entferntesten Felde die Zahlen 1, 2, 3 ꝛc. bis 8. — So hat man also die Felder der Querreihen durch Buchstaben und der Längenreihen durch Zahlen bezeichnet, und durch beyde Bestimmungen zusammengenommen muß nothwendig jedes einzelne Feld des Schachbretts ganz genau angegeben werden können. (Man sehe die Kupfertafel.)

Um den Läufer, Springer und Thurn des Königs von dem Läufer ꝛc. der Königin schnell unterscheiden zu können (s. oben § 6.) zeichne man die erstern durch irgend etwas in die Augen fallendes aus, z. B. durch einen umgebundenen Faden, einen Farbenstrich ꝛc.

Endlich stelle man bey den ganzen Spielen die weißen Steine auf die beyden ersten und die schwarzen auf die beyden letzten Queerreihen.

26.

Die beyden Spieler werden durch „Weiß" und „Schwarz" — oder „der Weiße" und „der Schwarze" (*W.* und *S.*) unterschieden.

27.

Die voranstehenden Nummern bezeichnen die Zahl der Züge.

Jeder Zug ist so angezeigt, daß zuerst angegeben wird, von welcher Art der Stein ist, der gezogen werden soll, nemlich:

K. der König
D. die Königin (Dame)
Lr. der Läufer des Königs
Sr. der Springer —
Tr. der Thurn —
L. der Läufer der Königin
S. der Springer —
T. der Thurn —

Wo kein Buchstabe vorsteht, ist es immer ein Bauer. Die erste Bestimmung durch Zahl und Buchstabe bemerkt das Feld, worauf der zu ziehende Stein steht; — und die zweyte das Feld, auf welches er gesetzt werden soll. z. B. im ersten Spiele S. 3: 1. 2e-4e, d. h. der Weiße zieht im ersten Zuge den auf dem Felde 2e stehenden Bauer seines Königs zwey Schritte auf das Feld 4e vor; — 7e-5e d. h. der Schwarze rückt ebenfalls den Bauer seines Königs, welcher auf dem Felde 7e steht, auf das Feld 5e vor; — 2. Lr. 1f-4c d. h. der Weiße zieht im zweyten Zuge den Läu-

fer seines Königs von dem Felde 1f, worauf er steht, auf das Feld 4c 2c. — Wenn nun auf demjenigen Felde, worauf ein Stein hingezogen werden soll, ein Stein des Gegners steht: so wird dieser weggenommen und der seinige dafür hingesetzt, d. h. man schlägt damit den feindlichen Stein.

28.

Das Sternchen * hinter einem Zuge bedeutet: daß damit Schach geboten; — und das Kreuz +: daß der Gegner dadurch matt gesetzt wird. — Wenn ein Bauer in die Dame zieht: so wird der Officier, in welchen er sich verwandeln soll, welches gemeiniglich die Königin ist, hinter dem Zuge durch D. (Dame), oder durch S., wenn es ein Springer seyn soll 2c., bezeichnet.

29.

Das „K. rochirt" heißt: der König rochirt (s. oben §. 16.) nach der Seite hin, welche dazu offen ist. Sind beyde Seiten dazu frey, so ist diejenige, wohin er rochirt, durch K. roch. - 1g (8g) — und K. roch. - 1c (8c) bezeichnet.

30.

Wenn bey einem Zuge unten eine Anmerkung gemacht ist, so ist dies durch eine Klammer bey der Nummer desselben angedeutet, und die Anmerkung hat dann die Nummer des Zuges, wozu sie gehört. Die schräge Schrift zeigt an, ob die Anmerkung den Zug des Weißen, oder den Gegenzug des Schwarzen gilt. Ist bey beyden eine Anmerkung, so ist letztere durch ein neben der Nummer hinzugesetztes *W.* und *S.* unterschieden.

31.

In den Anmerkungen selbst ist immer bey den weißen Steinen die erste und bey den schwarzen die dritte Person, oder bey jenen der Ausdruck: ich ziehe meinen z. B. König und von diesen: erzieht seinen König — gebraucht.

32.

In den Spielendungen sind die jedesmaligen Stellungen der Steine so bestimmt, daß *W.* die Stellung der weißen

und S. die der schwarzen anzeigt, und daß neben der abgekürzten Bezeichnung jedes Steins (wobey B. ein Bauer bedeutet) das Feld bestimmt wird, worauf er steht. Wenn mehrere Bauern vorhanden sind, so sind die Felder derselben durch ein ; getrennt.

33.

Wiewohl es unmöglich ist, alle Spielarten einer Parthie auszuführen und alle möglichen Combinationen zu erschöpfen: so sind doch die vorzüglich merkwürdigen Züge ausgehoben, die in jeder Lage des Spiels gethan werden können und in den Veränderungen fortgesetzt. Diese sind durch I, II, III ꝛc. bezeichnet. Aber immer ist in den Hauptspielen der Zug bemerkt, bey dem ein anderer Zug Statt finden kann, und in einer solchen Veränderung weiter ausgeführt.

Wenn man also das Spiel selbst durchgespielt hat, so muß man, um auch diese Veränderungen mitzunehmen, dasselbe von neuem anfangen und wenn man an den Zug kommt, wo die erste Veränderung eingreift, zu dieser übergehen und auch sie durchspielen, und so bey jeder folgenden.

Zur Bequemlichkeit ist bey derjenigen Veränderung, welche wieder aus einer andern Veränderung entstanden ist, die Nummer der letztern, in eine Klammer eingeschlossen, bemerkt. Steht keine solche eingeklammerte Nummer dabey, so ist dies ein Zeichen, daß die Veränderung mit dem Hauptspiele selbst zusammenhange.

I. Gustavus Selenus.

Vorerinnerung.

Für Anfänger muß hier die Bemerkung vorausgeschickt werden, daß Gustavus Selenus äußerst selten rochirt, und, wo er es thut, noch die alte, jetzt nicht mehr übliche, Art zu rochiren hat.

Er rochirt nemlich nicht, wie es jetzt allgemein Sitte ist, in Einem, sondern in zwey Zügen, d. h. er läßt in einem Zuge den König bis an den Thurn hin, und dann in einem andern Zuge diesen über jenen wegspringen.

Außerdem springt auch sein König, wenn er in Gefahr ist, noch nach andern Richtungen hin, und thut die Züge: 8e-6g; oder 8e-7g; oder 1e-2c ꝛc. — Doch kommt auch dieser, nicht mehr zulässige, Zug sehr selten vor, und wo er vorkommt, ist er ausdrüklich durch eine Anmerkung ausgezeichnet.

Die rechte Art des Rochirens, so wie den beßten Zeitpunkt dafür, hat der Anfänger also nur aus den übrigen Musterspielen zu lernen.

I. Gustavus Selenus.

Erster Abschnitt.

Gemeine Spiele.

Erstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	10) D. 2e - 2h	Tr. 8h - 8g
2. Lr. 1f - 4c	Lr. 8f - 5c	11) 4e - 5e	6d - 5e
3. D. 1d - 2e	7d - 6d	12) D. 2h - 5e*	K. 8e - 8f
4) 2c - 3c	Sr. 8g - 6f	13. L. 5g - 6h*	Tr. 8g - 7g
5. 2f - 4f	Lr. 5c - 1g	14. L. 6h - 7g*	K. 8f - 8g
6. Tr. 1h - 1g	5e - 4f	15. L. 7g - 6f*	K. 8g - 8f
7) 2d - 3d	7g - 5g	16) L. 6f - 8d	7f - 6f
8. 2g - 3g	4f - 3g	17. D. 5e - 6f*	K. 8f - 8e
9. L. 1c - 5g	3g - 2h	18. D. 6f - 7e†	

4. Oder er zieht S. 8b - 6c, siehe I.; — oder 7c - 6c, siehe VI. Veränderung.

7 *W.* Um meinem Läufer freies Spiel auf seinen Bauer 4f zu geben.

7 *S.* Um diesen Bauer zu beschützen.

10. Oder er zieht, um den Springer zu beschützen, S. 8b - 7d. Siehe IV. Veränderung.

11. Oder, um zu gleicher Zeit seine Bauern 7f und 7h anzugreifen, L. 5g - 6f. Siehe V. Veränderung.

12. Wenn er statt dessen K. 8e - 7d zöge, so würde ich mit Lr. 4c - 7f den Thurn und Springer, und demnächst das Spiel gewinnen, oder mit der Königin bald matt setzen.

16. Um zu verhindern, daß ihn meine Königin aus 8h nicht matt setze.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	S. 8b - 6c
5) 2f - 4f	Lr. 5c - 1g
6. Tr. 1h - 1g	5e - 4f
7) 2d - 4d	D. 8d - 4h*
8) 2g - 3g	4f - 3g
9. Tr. 1g - 3g	Sr. 8g - 6f
10) L. 1c - 5g	D. 4h - 5h
11) D. 2e - 2g	Sr. 6f - 4g
12) L. 5g - 2d	D. 5h - 2h
13) Tr. 3g - 4g	

5. Oder 5e - 4f Siehe II. Veränd.

7. Um seinen Bauer 4f durch meinen Läufer 1c anzugreifen.

8. Um theils meinen König zu bedecken, und den Bauer 2h zu beschützen; theils seine Königin und den Bauer anzugreifen.

10. In der Absicht, die Königinnen zu verwechseln.

11. Um dies zu verhüten, und zugleich meine beyden Bauern zu beschützen.

12. Zöge er, statt dessen, Sr. 4g - 2h, so würde ich mit Lr. 4c - 2e entweder den Springer, oder die Königin gewinnen.

13. Ich habe diesen Springer zum Vortheil.

II. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
5. - -	5e - 4f
6) Sr. 1g - 3f	7g - 5g
7. 2h - 4h	5g - 4g
8) Sr. 3f - 5g	S. 6c - 5e
9) 2d - 4d	S. 5e - 4f
10) D. 2e - 4c	D. 8d - 7e
11. 4d - 5c	7h - 6h
12. 5c - 6d	7c - 6d
13. D. 4c - 7f*	D. 7e - 7f
14. Sr. 5g - 7f	K. 8e - 7f
15) L. 1c - 4f	

6 W. Um nicht von seinem Läufer genommen zu werden, und das Schach von seiner Königin aus 4h zu verhüten.

6 S. Um seinen Bauer 4f zu vertheidigen.

8. Um den Bauer 7f zu beschützen. — Oder auch Sr. 8g - 6h. Siehe III. Veränderung.

9. Um nicht einen Stein umsonst zu verlieren.

10. Weil er sonst durch meinen Zug D. 4c - 7f matt werden würde.

15. Ich habe einen Bauer gewonnen und ein gutes Spiel.

III. Veränderung. (II.)

Weiß.	Schwarz.
8. - -	Sr. 8g - 6h
9. 2d - 4d	Lr. 5c - 6b
10) L. 1c - 4f	D. 8d - 7e
11) Tr. 1h - 1f	7f - 6f
12) Sr. 5g - 6e	

10. Um durch den nächsten Zug 7f-6f meinen Springer 5g anzugreifen.

11. Oder 4e - 5e, um meinem Springer einen Zufluchtsort zu öffnen.

12. Ich gewinne, indem wir gegenseitig die Springer durch die Läufer rauben.

IV. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
10. - -	S. 8b - 7d
11. Tr. 1g - 1f	Tr. 8h - 8g
12. D. 2h - 7h	Sr. 6f - 7h
13. Lr. 4c - 7f*	K.. 8e - 8f
14) L. 5g - 8d	

14. Ich gewinne 3 Bauern, und unfehlbar das Spiel.

V. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
11. L. 5g - 6f	Tr. 8g - 1g*
12. D. 2h - 1g	D. 8d - 6f
13. D. 1g - 8g*	K. 8e - 7d
14) Lr. 4c - 7f	D. 6f - 7e
15) D. 8g - 7h	

14. Um zu verhindern, daß er nicht durch D. 8g - 8e matt werde.

15. Ich habe einen Bauer voraus und ein freies, ungeschlossenes Spiel.

VI. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	7c - 6e
5. 2f - 4f	5e - 4f
6. 2d - 4d	D. 8d - 4h*
7) K. 1e - 1d	L. 8c - 4g
8) Sr. 1g - 3f	L. 4g - 3f
9) D. 2e - 3f	

7. Oder Lr. 5c - 6b. Siehe VII. Veränderung.

8. Um theils meine Königin zu decken; theils die feindliche anzugreifen.

9. Ich gewinne einen Bauer.

VII. Veränderung. (*VI.*)

Weiß.	Schwarz.
7. - -	Lr. 5c - 6b
8. Sr. 1g - 3f	D. 4h - 4g
9. 2h - 3h	D. 4g - 3g
10. S. 1b - 2d	Sr. 8g - 6f
11) S. 2d - 1f	D. 3g - 6g
12) L. 1c - 4f	

11. Oder ich ziehe Tr. 1h - 1e, und werde, wenn der S., um seinen Bauer 4f zu decken, Sr. 6f - 5h dagegen zieht, mit 4e - 5e mein Spiel wohl ordnen.

12. Ich habe ein gutes Spiel.

Zweytes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	15. 6f - 7g	Tr. 8h - 8g
2. Lr. 1f - 4c	Lr. 8f - 5c	16. D. 2g - 4e*	K. 8e - 8d
3. D. 1d - 2e	7c - 6c	17) S. 1b - 3c	D. 2*b* - 1*a**
4) 2f - 4f	Lr. 5c - 1g	18. L. 2d - 1c	D. 1a - 1c*
5. Tr. 1h - 1g	5e - 4f	19. S. 3c - 1d	D. 1c - 1a
6. 2d - 4d	D. 8d - 4h*	20) D. 4e - 4h*	K. 8*d* - 7*c*
7) 2*g* - 3*g*	4f - 3g	21. D. 4h - 4f*	K. 7c - 8d
8. Tr. 1g - 3g	Sr. 8g - 6f	22. D. 4f - 7f	Tr. 8g - 8e
9) L. 1*c* - 5*g*	D. 4*h* - 5*h*	23. D. 7f - 8e*	K. 8d - 8e
10) D. 2*e* - 2*g*	7h - 6h	24. 7g - 8g D*	K. 8e - 7e
11) Lr. 4*c* - 2*e*	D. 5h - 6g	25) Tr. 3g - 3e*	K. 7*e* - 6*f*
12. L. 5g - 2d	D. 6g - 7h	26. D. 8g - 8f*	K. 6f - 6g
13. 4e - 5e	D. 7h - 2c	27. Tr. 3e - 3g*	K. 6g - 7h
14. 5e - 6f	D. 2c - 2b	28. D. 8f - 7g+	

4. Oder 5e - 4f. Siehe I. Veränderung.

7. Um meinen Bauer 2h nicht zu verlieren.

9 *W.* Oder S. 1b - 3c. Siehe II. Veränderung.

9 *S.* Um die Königinnen zu verwechseln.

10. Um dies zu verhindern, und zugleich meinen Bauer 2h zu beschützen.

11. Zum Angriff der Königin.

17. Dies ist ein Zug, der ihn das Spiel nothwendig verlieren macht.

20. Wenn er K. 8d - 8e zöge, so würde er durch meinen Zug Tr. 3g - 3e matt seyn.

25. Zöge er K. 7e - 6d, so würde er noch um einen Zug früher matt werden. Denn ich würde nun mit D. 8g - 3g aufs neue Schach bieten, und, wenn er seinen König auf 5d gerückt hätte, mit D. 3g - 5e ihn matt setzen.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.		
4. " "	5e - 4f	8. Sr. 3f - 5e	Sr. 8g - 6h
5) Sr. 1g - 3*f*	Lr. 5c - 6b	9) L. 1c - 4f	Lr. 6*b* - 4d
6) 2*d* - 4*d*	7g - 5g	10. 2c - 3c	Lr. 4d - 5e
7. 2h - 4h	5g - 4g	11. L. 4f - 5e	7f - 6f
		12) L. 5*e* - 6*d*	

5. Um das Feld 4h zu beobachten.
6. Um seinen Bauer 4f anzugreifen.
9. Um zu verhindern, daß mein

Läufer den Springer nicht nehmen darf, welches auch den Verlust seines Thurns und des Bauers 7f zur Folge haben würde.

12. Ich gewinne, weil sein König auf seiner linken Seite zu entblößt, und seine Steine auf der rechten zu eingeschlossen sind.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
9)	S. 1b - 3c	Sr. 6f - 5h
10.	Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 7f
11)	L. 1c - 5g	Sr. 5h - 4f
12.	D. 2e - 4c*	7d - 5d
13)	S. 3c - 5d	D. 4h - 2h
14)	S. 5d - 7c*	L. 8c - 6e
15)	L. 5g - 4f	L. 6e - 4c
16.	Tr. 3g - 7g*	K. 7f - 7g
17)	L. 4f - 2h	S. 8b - 7d
18.	S. 7c - 8a	Tr. 8h - 8a
19)	2a - 3a	

---

9. Um den Thurn 3g zu erobern und meinen König zu entblößen.

11. Zöge er Sr. 5h - 3g, so würde er die Königin verlieren. Denn alsdann würde folgen:

12. D. 2e - 3f* Sr. 3g - 5f*
13. L. 5g - 4h ꝛc.

13. Denn wenn sich seine Königin auf 3h hätte retten wollen, so hätte ich durch S. 5d - 4f den Springer geraubt, der Königin Schach gegeben und im folgenden Zuge auch letztere gewonnen.

14. Schach von der Königin.

15 *W.* Um meinen Thurn zu retten.

15 S. Oder D. 2h - 1h*. Siehe III. Veränderung.

17. Um zu verhüten, daß mein Läufer nicht aus 5e Schach gebe und seinen Thurn 8h nehme.

19. Ich werde gewinnen, wenn ich den Thurn auf 1d und den König in die linke Ecke bringe, ob ich gleich einen Springer weniger habe. Denn der Gegner hat ein sehr zerrissenes Spiel.

III. Veränderung. (*II.*)

	Weiß.	Schwarz.
15.	- -	D. 2h - 1h*
16)	D. 4c - 1f	D. 1h - 4e*
17)	Tr. 3g - 3e	

---

16. Denn wenn ich den König aus dem Schach zöge, so würde ich meine Königin verlieren.

17. Ich gewinne, da ich den Thurn 8a raube und mein Spiel gut gestellt habe.

Drittes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	9. Lr. 7f - 5h	Lr. 2f - 1g
2. Lr. 1f - 4c	Lr. 8f - 5e	10) D. 5d - 4e	D. 8*f* - 2*f**
3) 2c - 3c	Sr. 8*g* - 6*f*	11) K. 2e - 1d	7*h* - 6*h*
4) 2d - 4d	Lr. 5c - 6*b*	12. S. 1b - 2d	Tr. 8h - 8f
5. 4d - 5e	Sr. 6f - 4e	13) D. 4*e* - 3*d*	S. 8b - 6c
6) Lr. 4c - 7*f**	K. 8e - 7e	14) S. 2*d* - 4*e*	S. 6c - 5e
7. D. 1d - 5d	Lr. 6b - 2f*	15) S. 4*e* - 2*f*	
8) K. 1e - 2e	D. 8*d* - 8*f*		

3. Um meinen Bauer 4e anzugreifen.

4. Oder besser 5e - 4d. Siehe I. Veränderung.

6 *W.* Mit dem Zuge D. 1d - 5d würde ich einen Springer, oder Bauer gewinnen.

6 *S.* Oder K. 8e - 8f. Siehe IV. Veränderung. — Denn wenn der König den Läufer nähme, so würde meine Königin aus 5h von neuem Schach bieten und den Springer rauben.

8. Wenn er statt dessen Lr. 2f - 1g zöge, so würden die folgenden Züge seyn: 9 *W.* Tr. 1h - 1g; *S.* D. 8d - 8f. — 10 *W.* Tr. 1g - 1f, womit ich unfehlbar gewinnen müßte.

10. Um zugleich seinen Läufer zu beschützen.

11. Um das Schach von L. 1c - 5g zu verhüten.

13. Damit sie nicht von seinem Zuge Tr. 8f - 4f angegriffen werde.

14 *W.* Auf seine Königin.

14 *S.* Und ebenfalls auf meine Königin.

15. Ich gewinne den Läufer, oder den Springer und das ganze Spiel, der Gegner mag ziehen, was er will.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	5e - 4d
5) 3*c* - 4*d*	Lr. 5*c* - 4*b**
6. L. 1c - 2d	Lr. 4b - 2d*
7) S. 1*b* - 2*d*	7*d* - 5*d*

5 *W.* Oder 4e - 5e. Siehe II. Veränderung.

5 *S.* Zöge er Lr. 5c - 6b, so würde ich durch den Gegenzug D. 1d - 3d ein gutes Spiel bekommen.

7 *W.* Und beschütze zugleich meinen Bauer 4e.

7 *S.* Der *S.* hat ein gutes Spiel.

II. Veränderung. (*l.*)

Weiß.	Schwarz.
5) 4e - 5e	Sr. 6f - 4e
6. Lr. 4c - 5d	7f - 5f
7. Lr. 5d - 4e	5f - 4e
8) 3c - 4d	

5. Oder, um seinen Springer zu schützen, D. 8d - 7e. Siehe III. Veränderung.

8. Ich habe ein gutgeordnetes Spiel.

III. Veränderung. (*II.*)

Weiß.	Schwarz.
5. - -	D. 8d - 7e
6. 3c - 4d	Lr. 5c - 4b*
7. S. 1b - 2d	7c - 5c
8) Sr. 1g - 2e	Sr. 6f - 4e
9) K. 1e - 1g	

8. Um meinen König gegen die feindliche Königin zu decken und um meinen Bauer 4d zu beschützen.

9. Ich habe ein gutes Spiel, wenn ich noch meinen Thurn 1h in Wirksamkeit setze (d.h. nach unsrer Art: wenn ich rochire. Siehe die Anmerkung Seite 2.)

IV. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6. - -	K. 8e - 8f
7. D. 1d - 3f	Sr. 4e - 5g
8. L. 1c - 5g	D. 8d - 5g
9. Lr. 7f - 5d*	K. 8f - 8e
10. D. 3f - 7f*	K. 8e - 8d
11) 2f - 4f	

11. Um zu verhüten, daß seine Königin weder meinen Bauer 5e erobern, noch aus 1c Schach bieten kann, wodurch er den Bauer 2b und den Thurn 1a rauben und viel Vortheil haben würde.

Viertes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	3) D. 1d - 2c	Lr. 8f - 5c
2) 2c - 3c	Sr. 8g - 6f	4) 2f - 4f	Lr. 5c - 1g

2. Oder Lr. 1f - 4c. Siehe I. Veränderung.

3. Um seinen Bauer 4e zu decken.

4 *W.* Oder Sr. 1g - 3f. Siehe II. Veränderung.

4 *S.* Oder Sr. 6f - 4g. Siehe III. Veränderung. — Ein sehr übler Zug wäre 5e - 4f. Denn ich würde 2d - 4d dagegen ziehn, und wenn er seinen Läufer auf 6b zurückgezogen hätte, mit L. 1c - 4f ein sehr gutes Spiel haben.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5. Tr. 1h - 1g	5e - 4f	11) 2h - 4h	7f - 6f
6) 2d - 3d	Sr. 6f - 5h	12) 4e - 5e	Sr. 7g - 5f
7) D. 2c - 2f	7g - 5g	13. D. 3g - 4g	Sr. 5f - 4h
8) Lr. 1f - 2e	Sr. 5h - 7g	14. D. 4g - 5h*	K. 8e - 8f
9. 2g - 3g	4f - 3g	15) L. 1c - 5g	6f - 5g
10. D. 2f - 3g	7h - 6h	16) Tr. 1g - 1f*	

6 *W.* Um meinen Bauer 4e zu decken, und seinen Bauer 4f anzugreifen.

6 *S.* Um diesen Bauer zu beschützen.

7. Oder D. 8d - 6f. Siehe IV. Veränderung.

8. Oder Sr. 5h - 6f. Siehe V. Veränderung.

11 *W.* Um des Gegners Spiel in Unordnung zu bringen.

11 *S.* Oder Sr. 7g - 6e. Siehe VII. Veränderung. — Bey dem Zuge 5g - 4h würde er den Springer 7g durch meine Königin verlieren.

12. Zieht er statt dessen Sr. 7g - 6e, so biete ich mit Lr. 2e - 5h Schach und gewinne.

15. Durch den Zug 6h - 5g würde er wenigstens den Thurn verlieren.

16. Ich werde sehr bald matt setzen.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.		
2. Lr. 1f - 4c	Sr. 8g - 6f	5. Damit der Zug des Gegners Sr. 4g - 2f nicht meine Königin und den Thurn zugleich angreife.	
3. 2d - 3d	Lr. 8f - 5c		
4. Sr. 1g - 3f	Sr. 6f - 4g	6. Um ihn, oder den Springer 4g nicht zu verlieren, wenn ich 2h - 3h ziehe.	
5) D. 1*d* - 2*e*	Lr. 5c - 2f*		
6) K. 1e - 1d	Lr. 2*f* - 6*b*	7. Um ihn nicht einzubüßen, wenn er etwa mit Sr. 4g - 2f Schach bieten sollte.	
7) Tr. 1*h* - 1*f*	S. 8b - 6c		
8. 2h - 3h	Sr. 4g - 6f		
9. S. 1b - 3c	7d - 5d	10. Um seinen Springer 6c gefangen zu halten.	
10) Lr. 4c - 5*b*	L. 8c - 7d		
11. Lr. 5b - 6c	7b - 6c	13. Ich habe diesen Bauer erobert und werde das ganze Spiel gewinnen.	
12. Sr. 3f - 5e	5d - 4e		
13) Sr. 5e - 4g			

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
4)	Sr. 1g - 3f	7d - 6d
5.	2d - 4d	5e - 4d
6.	3c - 4d	Lr. 5c - 4b*
7.	S. 1b - 3c	S. 8b - 6c
8)	Lr. 1f - 5b	L. 8c - 7d
9)	Tr. 1h - 1f	

4. Zöge er S. 8b - 6c, so würde ich dagegen Lr. 1f - 5b ziehn.

8. Um seinen Springer gefangen zu halten.

9. Ich habe ein gutes Spiel.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
4)	- -	Sr. 6f - 4g
5)	Sr. 1g - 3f	Sr. 4g - 2f
6)	2d - 4d	Sr. 2f - 1h
7.	4d - 5c	5e - 4f
8)	L. 1c - 4f	

4. Um seinen Bauer 5e zu decken.

5 *W.* Zum Angriff auf 5e, und zum Schutz von 2h.

5 S. Wenn er statt dessen Lr. 5c - 2f* zieht, so werde ich dagegen K. 1e - 2e ziehn. Er zieht alsdann den Läufer auf 6b zurück, weil ich ihm sonst durch den Zug 2h - 3h den Springer, oder doch den Bauer 5e ungehindert rauben würde.

6. Zieht er statt dessen 5e - 4d, so werde ich D. 2c - 2f dagegen ziehn.

8. Ich habe ein gutes Spiel.

IV. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
7.	- -	D. 8d - 6f
8.	Lr. 1f - 2e	7g - 6g
9)	Lr. 2e - 5h	

9. Ich raube mit Gewalt den Bauer 4f und habe ein gutes Spiel. Der S. bekommt auf der Linie h einen schädlichen Doppelbauer, wenn er 6g - 5h zieht.

V. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
8.	- -	Sr. 5h - 6f
9.	2g - 3g	4f - 3g
10)	2h - 3g	7h - 6h
11)	Tr. 1g - 1f	K. 8e - 7g
12)	4e - 5e	

10. Um den Bauer 5g vor meinem Läufer zu beschützen. — Oder Sr. 6f - 8g. Siehe VI. Veränder.

11. Wegen dieses nicht mehr üblichen Zuges siehe die Anmerkung Seite 2.

12. Ich gewinne. Denn wenn er seinen Springer rettet, so wird meine Königin ihn bald matt setzen.

VI. Veränderung. (*V.*)

	Weiß.	Schwarz.
10.	- -	Sr. 6f - 8g
11)	Tr. 1g - 1f	Sr. 8g - 6h
12)	D. 2f - 2h	Sr. 6h - 8g
13)	D. 2h - 5h	

11. Um den Bauer 7f und das Schachbieten zu verhindern.

12. Um seinen Springer nicht zu verlieren.

13. Ich gewinne.

VII. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
11.	- -	Sr. 7g - 6e
12.	4h - 5g	Tr. 8h - 8g
13.	D. 3g - 2h	6h - 5g
14.	Lr. 2e - 4g	D. 8d - 7e
15.	D. 2h - 7h	Tr. 8g - 7g
16)	D. 7h - 6h	Tr. 7g - 6g
17.	D. 6h - 8h*	D. 7e - 8f
18.	D. 8h - 8f*	Sr. 6e - 8f
19)	Lr. 4g - 5f	

16. Zöge er, um den Thurn durch die Königin zu beschützen, 7f - 6f, so würde ich mit Tr. 1g - 1f den Bauer 6f und das Spiel gewinnen.

19. Ich habe ein gutes Spiel.

Fünftes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	2e - 4e	7e - 5e
2.	Sr. 1g - 3f	Sr. 8g - 6f
3)	Sr. 3f - 5e	Sr. 6f - 4e
4)	D. 1d - 2e	D. 8d - 7e
5.	D. 2e - 4e	7d - 6d
6)	2d - 4d	7f - 6f
7.	2f - 4f	6d - 5e
8)	4d - 5e	S. 8b - 7d
9.	S. 1b - 3c	6f - 5e
10)	S. 3c - 5d	S. 7d - 6f
11)	D. 4e - 4c	S. 6f - 5d
12.	D. 4c - 5d	5e - 4f*

3. Einen bessern Zug thäte er mit D. 8d - 7e. Siehe VI. Veränderung.

4. Wenn er statt dessen, um den Springer nicht zu verlieren, den Zug Sr. 4e - 6f thut, so verliert er seine Königin durch Sr. 5e - 6c*.

6. Denn wenn ich den Springer wegzöge, so würde ich meine Königin verlieren und Schach werden.

8. Besser zöge er 6f - 5e. Siehe IV. Veränderung.

10 *W.* Auf die feindliche Königin.

10 *S.* Auch auf meine Königin und den Springer, und um zugleich meinen Zug S. 5d - 7c * zu verhüten.

11 *W.* Um meinen Springer zu schützen und einen Anschlag auf das Feld 7c zu machen. — Wenn ich statt dessen D. 4e - 4a* gezogen hätte, so würde ich mir geschadet haben. Denn der *S.* zöge sogleich L. 8c - 7d und die folgenden Züge würden dann seyn: 12 *W.* S. 5d - 7c*; *S.* K. 8e - 8d. — 13 *W.* D. 4a - 5b; *S.* 5e - 4f*, womit er ein gutes Spiel hätte.

11 *S.* Zöge er, um meinen Anschlag zu vereiteln und die Königinnen zu verwechseln, D. 7e - 5c, so würden die folgenden Züge seyn: 12 *W.* S. 5d - 7c*; S. K. 8e - 8d (denn wenn er den Springer nähme, so wäre seine Königin verloren) — 13 *W.* D. 4c - 5c; *S.* Lr. 8f - 5c. — 14 *W.* S. 7c - 8a, womit ich ein sehr gutes Spiel haben würde.

Weiß.	Schwarz.
13) Lr. 1f - 2e	L. 8c - 4g
14. D. 5d - 3d	T. 8a - 8d
15) D. 3d - 4c	7c - 6c
16. 2h - 3h	7b - 5b
17. D. 4c - 6c*	L. 4g - 7d
18. D. 6c - 3f	7g - 5g
19. D. 3f - 5h*	D. 7e - 7f
20) D. 5h - 5g	D. 7f - 6e
21) K. 1e - 2f	Lr. 8f - 7e
22) D. 5g - 5h*	K. 8e - 8f
23) L. 1c - 4f	D. 6e - 6f

Weiß.	Schwarz.
24) Tr. 1h - 1f	Lr. 7e - 6d
25. 2g - 3g	L. 7d - 6e
26) K. 2f - 1g	K. 8f - 8g
27) L. 4f - 5g	D. 6f - 4d*
28) K. 1g - 2h	D. 4d - 5d
29. Lr. 2e - 3f	Lr. 6d - 3g*
30. K. 2h - 3g	D. 5d - 5e*
31) K. 3g - 2g	T. 8d - 8e
32. D. 5h - 4g	L. 6c - 3f*
33) Tr. 1f - 3f	D. 5e - 2e*
34) K. 2g - 3g	D. 2e - 8e

13. Um hernach durch den Zug D. 7e-2e matt zu setzen.

15. Oder 4f - 3f. Siehe III. Veränderung.

20. Um seine Königin nicht durch meinen Zug Lr. 2e-5h zu verlieren.

21 *W.* Um meinen Läufer zu befreien.

21 S. Dieser Zug ist besser, als Tr. 8h-8g. Denn wenn ich dagegen Lr. 2e-5h* gezogen hätte und er nun Tr. 8g - 6g zöge, so würde er seinen Thurn verlieren.

22. Zöge ich D. 5g-4f, so würde ich durch Tr. 8h-8f meine Königin einbüßen.

23. Um meinen Läufer gefangen zu halten.

24. Er darf nicht mit D. 6f - 4f Schach bieten, weil ich durch K. 2f-1g seine Königin und das ganze Spiel gewinnen würde.

26. Denn bey dem Zuge K. 8f - 7e würde mein Gegenzug L. 4f - 5g seiner Königin gefährlich werden. — Eben so fehlerhaft wäre K. 8f - 7g. Siehe VII. Veränderung.

27. Zum Angriff auf Thurn und Königin.

28. Um theils zu verhindern, daß er nicht durch D. 5h-7f sogleich matt werde; theils zu versuchen, durch den Zug D. 5d-2g mich matt zu machen.

31 *W.* Um nicht durch L. 5g - 4f zur Verwechselung der Königinnen Anlaß zu geben.

31 S. Um ihn zu retten.

33. Ein nicht so guter Zug wäre D. 5e-2b gewesen, weil ich durch Wegziehung meines Läufers Schach bieten und das Spiel in meiner Gewalt haben würde.

34 *W.* Durch Tr. 3f - 2f würden die Königinnen verwechselt und die Entscheidung aufgehalten werden.

Weiß.	Schwarz.
35) L. 5g - 6f*	D. 8e - 6g
36. T. 1a - 1g	T. 8c - 4c
37. D. 4g - 6g*	7h - 6g
38. L. 6f - 8h	K. 8g - 8h
39) 2c - 3c	T. 4c - 8c
40) K. 3g - 2h	K. 8h - 7h
41. Tr. 3f - 7f*	K. 7h - 8g
42) Tr. 7f - 7b	T. 8c - 6e
43) T. 1g - 1d	T. 6c - 8e
44) T. 1d - 6d	K. 8g - 8f
45) T. 6d - 6g	

Der S. ist nun in großer Verlegenheit. Denn er ist in Gefahr, seine Königin zu verlieren, wenn ich Tr. 3f - 8f* ziehe; — oder seinen Thurn durch D. 4g - 8c*; — oder endlich gar matt zu werden durch L. 5g - 6h. — Er darf ferner weder D. 2e - 5e* ziehn, weil ich dagegen L. 5g - 4f* ziehe, die Königinnen verwechseln und seinen Thurn rauben würde; — noch auch D. 2e - 4c, weil seine Königin durch meinen Zug Tr. 3f - 8f* geraubt würde.

34 S. Oder D. 2e - 3f*. Siehe I. Veränderung.

35. Denn wenn er den König rückte, so würde er seinen Thurn verlieren.

39. Um diesen Bauer zu retten.

40. Um den Thurn auf den Bauer 6g angreifen zu lassen.

42. Um den Bauer 6g zu beschützen.

43. Um nicht durch meinen Zug T. 1d - 8d matt zu werden.

44. Auf den Bauer 6g.

45. Ich ziehe hernach T. 6g - 7g; führe (der S. mag ziehen, was er will) den Bauer 3h in die Dame und setze, mit dem Eintritt desselben in die Dame, sogleich matt.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
34. - -	D. 2e - 3f*
35) D. 4g - 3f	T. 8c - 8f
36. D. 3f - 4g	7h - 5h
37) D. 4g - 6e*	K. 8g - 7g
38. T. 1a - 1d	T. 8f - 7f
39. D. 6e - 5e*	K. 7g - 7h
40. D. 5e - 4e*	K. 7h - 7g
41) T. 1d - 6d	

35. Nicht aber K. 3g - 3f, weil er sonst K. 8g - 7f ziehen, und seinen Thurn mit dem andern retten würde.

37. Oder T. 8f - 7f. Siehe II. Veränderung.

41. Ich gewinne.

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.
37.	- -	T. 8f - 7f
38.	T. 1a - 1f	Tr. 8h - 7h
39)	D. 6e - 8e*	K. 8g - 7g
40.	D. 8e - 7f*	K. 7g - 8h
41.	D. 7f - 8f+	

39. Zöge er T. 7f - 8f, so setzte ich ihn durch D. 8e - 8f noch um einen Zug früher matt.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
15.	- -	4f - 3f
16)	2g - 3f	L. 4g - 3f
17.	Tr. 1h - 1f	L. 3f - 5h
18)	L. 1c - 4f	7g - 5g
19.	L. 4f - 7c	T. 8d - 8c
20)	D. 4c - 5b*	D. 7e - 7d
21.	Lr. 2e - 5h*	K. 8e - 7e
22.	Tr. 1f - 7f*	K. 7e - 8e
23)	D. 5b - 7d+	

16. Wenn ich D. 4c - 4g zöge, so wäre ich durch D. 7e - 2e matt.

18 *W.* Um zu verhindern, daß er nicht T. 8d - 6d, und dann T. 6d - 5d auf meinen König ziehe.

18 *S.* Um ihn von da zu vertreiben.

20. Weil ich sonst meinen Läufer verlöre.

23. Oder auch Tr. 7f - 7d +.

IV. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
8.	- -	6f - 5e
9)	4f - 5e	S. 8b - 7d
10.	L. 1c - 4f	7g - 5g
11)	L. 4f - 3g	Lr. 8f - 7g

9. Oder 4e - 5e. Siehe V. Veränd.

11. Der S. gewinnt den Bauer 5e und hat ein gutes Spiel.

V. Veränderung. (IV.)

	Weiß.	Schwarz.
9.	D. 4e - 5e	D. 7e - 5e*
10.	4f - 5e	L. 8c - 5f
11)	Lr. 1f - 3d	L. 5f - 3d
12.	2c - 3d	S. 8b - 6c
13)	L. 1c - 4f	T. 8a - 8d

11. Dieser Zug scheint besser zu seyn, als er wirklich ist. Ich hätte lieber 2c - 3c ziehn sollen, weil ich, wenn er auch dagegen S. 8b - 6c gezogen hätte, einen Stein gewonnen und ein gutes Spiel gehabt haben würde.

13. Zum Angriff des Bauers 3d und gewinnt, weil ich den Bauer nicht beschützen kann, auch den Thurn, oder Läufer verlieren werde, und überhaupt ein schlechtes Spiel habe.

VI. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	- -	D. 8d - 7e
4.	2d - 4d	7d - 6d
5.	Sr. 5e - 3f	D. 7e - 4e*

6. Lr.	1f - 2e	L. 8c - 5f
7.	2c - 3o	S. 8b - 7d
8) S.	1b - 2d	D. 4e - 2c

8. Veranlaßt die Verwechselung der Königinnen und hat ein gutes Spiel.

VII. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
26.	- -	K. 8f - 7g
27.	L. 4f - 5e	D. 6f - 5e
28.	D. 5h - 7f*	K. 7g - 6h
29.	Tr. 1f - 6f*	K. 6h - 5g
30.	D. 7f - 7g +	

Sechstes Spiel.

Anm. Vom sechsten bis zum zehnten Spiele sind die fünf verschiedenen Arten ausgeführt, wie der S. den vorgerückten Bauer 5e im zweyten Zuge beschützen kann.

A. Mit dem Springer der Königin.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e
2. Sr. 1g - 3f	S. 8b - 6c
3) Lr. 1f - 5b	Lr. 8f - 5c
4) Lr. 5b - 6c	7d - 6c

Weiß.	Schwarz.
5) Sr. 3f - 5e	D. 8d - 4d
6) Sr. 5e - 3d	D. 4d - 4e*
7. D. 1d - 2e	D. 4e - 2e*
8) K. 1e - 2e	Lr. 5c - 6b

3 *W.* Oder Lr. 1f - 4c. Siehe I. Veränderung.

3 S. Um ihn nicht einzusperren. — Oder wenn er statt dessen 7d - 6d zieht, so biete ich mit Lr. 5b - 6c Schach, und wenn er darauf 7b - 6c gezogen hat, so habe ich mit 2d - 4d sein Spiel in Unordnung gebracht und bin im Vortheil.

4 *W.* Oder 2c - 3c. Siehe X. Veränderung.

4 S. Dies ist ein besserer Zug, als 7b - 6c, wie aus einer folgenden Veränderung erhellen wird.

5. Wenn er dafür Lr. 5c - 2f* zieht, so würde folgen müssen: 6 *W.* 1e - 2f; S. D. 8d - 4d*. — 7 *W.* K. 2f - 2e; S. D. 4d - 5e, womit der S. ein besseres Spiel hat.

6. Zum Angriff auf seinen Läufer, und um zu verhüten, daß er nicht mit D. 4d - 2f matt setze. — Oder ich könnte auch ziehen Sr. 5e - 4g. Siehe III. Veränderung.

8. Um meinem Springer zu entgehen.

Weiß.	Schwarz.
9) 2c - 4c	L. 8c - 5f
10) Sr. 3d - 1e	Sr. 8g - 6f
11) 2d - 3d	K. 8e - 6g
12) L. 1c - 3e	Tr. 8h - 8e
13) K. 2e - 2d	Lr. 6b - 3e*
14. 2f - 3e	T. 8a - 8d
15) S. 1b - 3c	Sr. 6f - 4g
16) S. 3c - 1d	Sr. 4g - 5e
17. 3d - 4d	Sr. 5e - 4c*
18. K. 2d - 3c	Sr. 4c - 3e
19) Sr. 1e - 3f	Sr. 3e - 1d*
20. T. 1a - 1d	6c - 5c

Weiß.	Schwarz.
21. 4d - 5c	Tr. 8e - 3e*
22. K. 3c - 4b	T. 8d - 8e
23. Sr. 3f - 4h*	K. 6g - 5g
24. 2g - 3g	T. 8e - 4e*
25) K. 4b - 5a	L. 5f - 6e
26. Sr. 4h - 2g	Tr. 3e - 2e
27. Tr. 1h - 1g	Tr. 2e - 2b
28) 2a - 3a	Tr. 2b - 2a
29) T. 1d - 1a	Tr. 2a - 2c
30. K. 5a - 5b	7c - 6c*
31. K. 5b - 5a	Tr. 2c - 5c†

9. Um seinen Läufer entweder zu gewinnen, oder einzusperren.

10. Um meinem Läufer in der Folge einen freien Weg zu verschaffen. — Oder ich könnte auch 4c - 5c ziehn. Siehe V. Veränderung. — Wenn ich aber S. 1b - 3c ziehe, so wird er Lr. 6b - 2f; und ich K. 2e - 2f ziehn und dann der *S.* durch L. 5f - 3d einen Bauer gewonnen haben und im Vortheil seyn.

11. Ueber diesen, jetzt nicht mehr üblichen, Sprung des Königs siehe die Anmerkung Seite 2.

12 *W.* Um die Läufer zu verwechseln, oder durch das Vorrücken der Bauern seinen Läufer 6b zu erobern.

12 *S.* Um meinen Läufer in Unthätigkeit zu setzen.

13. Um ihn frei zu machen.

15 *W.* Oder K. 2d - 2e. Siehe VIII. Veränderung.

15 *S.* Zum Angriff des Bauers 3e.

16 *W.* Um ihn zu schützen.

16 *S.* Zum Angriff des Bauers 3d.

19. Zum Schutz meines Bauers 4d. — Oder ich ziehe S. 1d - 3e. Siehe VI. Veränderung.

25. Um meinen Bauer 2a zu rauben.

28. Oder wenn er statt dessen L. 6e - 4c zieht, so werde ich noch früher verlieren. Denn wenn ich nun T. 1d - 1b ziehe, so bietet er mit 7b - 6b Schach; ich muß meinen König auf 4a rücken und bin dann durch L. 4c - 5b sogleich matt.

29. Zum Angriff meines Bauers 5c.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. Lr. 1f - 4c	Lr. 8f - 5c
4. 2c - 3c	D. 8d - 7e
5) 2*d* - 4*d*	5e - 4d
6. 3c - 4d	D. 7e - 4e*
7) K. 1*e* - 2*d*	Lr. 5c - 4b*
8) S. 1*b* - 3c	D. 4e - 4f*
9) K. 2*d* - 2c	D. 4f - 4g
10) Tr. 1*h* - 1e	

5. Wenn ich statt dessen 2d - 3d ziehe, so wird er, um seinen Bauer 5e zu beschützen und seinem Läufer 8c einen freien Weg zu öffnen, 7d - 6d dagegen ziehn, und, wenn ich alsdann mit Sr. 3f - 5g den Bauer 7f angreife, mit Sr. 6c - 8d sein Spiel gut gestellt haben.

7. Oder L. 1c - 3e, um zugleich meinen Bauer 4d zu beschützen. Siehe II. Veränderung.

8. Und zugleich zum Angriff auf seine Königin.

9. Und öffne meinem Läufer den Weg auf seine Königin.

10. Ich habe ein gutes Spiel.

II. Veränderung. (*I.*)

Weiß.	Schwarz.
7. L. 1c - 3e	Lr. 5c - 4b*
8. K. 1e - 1f	7d - 6d
9. Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 7f
10) Sr. 3*f* - 5g*	

10. Ich gewinne die Königin.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6) Sr. 5e - 4g	D. 4*d* - 4e*
7) Sr. 4g - 3e	Lr. 5c - 3e
8) 2*d* - 3e	D. 4e - 2g
9. Tr. 1h - 1f	L. 8c - 3h
10) K. 1*e* - 2e	D. 2g - 1f*
11. D. 1d - 1f	L. 3h - 1f*
12) K. 2e - 1*f*	

6. Denn wenn er den Springer durch L. 8c - 4g nähme, so würde ich ihn wieder mit meiner Königin nehmen und dabey Vortheil haben.

7. Wenn ich den König aus dem Schach rückte, oder mit der Königin bedeckte, so würde ich meinen Springer verlieren, oder Ursach zur Verwechselung der Königinnen geben.

8. Oder 2f - 3e. Siehe IV. Veränderung.

10. Um meine Königin für die Beschützung des angegriffenen Thurns frei zu machen.

12. Ich habe ein schlecht geordnetes Spiel.

IV. Veränderung. (*III.*)

Weiß.	Schwarz.
8. 2f - 3e	D. 4e - 2g
9. Tr. 1h - 1f	L. 8c - 4g
10. Tr. 1f - 2f	D. 2g - 1g*
11. Tr. 2f - 1f	D. 1g - 1f*
12) K. 1e - 1f	L. 4g - 1*d*

12. Der S. hat einen Thurn und einen Bauer voraus, und wird mit seinen beyden Thürnen den Sieg erhalten.

V. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
10.	4c - 5c	Lr. 6b - 5a
11)	2b - 4b	L. 5*f* - 3*d**
12.	K. 2e - 3d	Lr. 5a - 4b
13)	L. 1c - 3*a*	T. 8a - 8d*
14)	K. 3*d* - 2e	

11. Um den andern Läufer zu retten.

13. Um zugleich meinen Bauer 5c zu vertheidigen.

14. Ich habe eine gute Stellung.

VI. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
19.	S. 1d - 3e	Tr. 8e - 3e*
20)	K. 3c - 4c	L. 5f - 6e*
21.	K. 4c - 5c	T. 8d - 5d*
22)	K. 5c - 4c	T. 5d - 5b*
23.	4d - 5d	T. 5b - 5d
24.	K. 4c - 4b	T. 5d - 5b*
25.	K. 4b - 4a	Tr. 3e - 4e*
26)	2*b* - 4*b*	Tr. 4e - 4b*
27.	K. 4a - 3a	6c - 5c
28.	Sr. 1e - 3d	T. 5b - 5a†

20. Oder K. 3c - 2d. Siehe VII. Veränderung.

22. Zöge ich statt dessen K. 5c - 4b, so würde er mit T. 5d - 4d Schach bieten. Wenn ich nun meinen König entweder auf 5a, oder auf 5c rückte, so würde er mich im ersten Falle mit Tr. 3e - 5e; und im zweyten mit T. 4d - 4c matt setzen.

26. Zöge ich K. 4a - 3a, so wäre ich durch T. 5b - 5a sogleich matt.

VII. Veränderung. (*VI.*)

	Weiß.	Schwarz.
20.	K. 3c - 2d	Tr. 3e - 4e
21)	Sr. 1*e* - 3*f*	6c - 5c
22.	T. 1a - 1c	5c - 4d
23)	T. 1c - 7c	T. 8*d* - 7*d*
24.	T. 7c - 4c	L. 5f - 6e
25)	T. 4*c* - 4*a*	7*b* - 6*b*
26)	Tr. 1h - 1e	Tr. 4*e* - 1*e*
27)	K. 2d - 1e	T. 7*d* - 7*e*
28)	T. 4*a* - 4*d*	L. 6e - 2a*
29)	K. 1e - 2f	7*h* - 6*h*

21. Um meinen angegriffenen Bauer 4d zu beschützen.

23. Um zu verhindern, daß der Thurn nicht noch mehr Bauern schlage.

25 *W.* Um meinen Bauer 2a zu decken und seinen Bauer 7a anzugreifen.

25 *S.* Um den Bauer 7a zu beschützen.

26. Weil ich sonst durch Sr. 3f - 5e* den Springer gegen den Thurn 4e, der ihn nehmen müßte, vertauschen würde.

27. Damit er ihn nicht durch Sr. 3f - 5e einbüße.

28. Und nicht Sr. 3f - 4d, weil er sonst mit L. 6e - 3b Schach bieten und meinen Thurn 4a rauben würde.

29. Um seinem König einen Zufluchtsort zu öffnen. Uebrigens steht der *S.* jetzt besser, als ich.

VIII. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
15. K. 2d - 2e	Sr. 6f - 4g
16. 3e - 4e	L. 5f - 4e
17. 3d - 4e	Tr. 8e . 4e*
18) K. 2e - 3f	Tr. 4e - 3e*
19. K. 3f - 4g	T. 8d - 4d+

18. Oder besser K. 2e - 1f. Siehe IX. Veränderung.

IX. Veränderung. (*VIII.*)

Weiß.	Schwarz.
18. K. 2e - 1f	T. 8d - 1d
19) 2g - 3g	Tr. 4e - 1e*
20. K. 1f - 2g	Tr. 1e - 1h
21) K. 2g - 3h	Sr. 4g - 3e
22. 2a - 4a	Tr. 1h - 1f
23. T. 1a - 3a	T. 1d - 1e
24) S. 1b - 3c	Tr. 1f - 5f
25) 3g - 4g	Sr. 3e - 4g
26) K. 3h - 2g	Tr. 5f - 2f*
27. K. 2g - 3g	T. 1e - 1g*
28. K. 3g - 3h	Tr. 2f - 2h+

19. Zöge ich 2h - 3h, so würde ich durch Tr. 4e - 1e, oder durch T. 1d - 1e sogleich matt gesetzt seyn.

21 *W.* Weil er sonst Sr. 4g - 2h* ziehn würde.

21 *S.* Zum Angriff des Bauers 4c.

24. Um damit aus 5h matt zu setzen.

25. Um dies zu verhüten.

26. Mit jedem andern Zuge bin ich noch früher matt. Denn:

26. K. 3h - 4g	T. 1e - 1g*
27. K. 4g - 4h	Tr. 5f - 5h+

Oder:

26. K. 3h - 4h	T. 1e - 1g
27. 2h - 3h	Tr. 5f - 5h+

Oder:

26. K. 3h - 3g	T. 1e - 1g*
27. K. 3g - 3h	Tr. 5f - 5h+

X. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4) 2c - 3c	7*d* - 6*d*
5) 2d - 4d	5*e* - 4*d*
6. 3c - 4d	Lr. 5c - 4b*
7) S. 1b - 3c	L. 8c - 7*d*
8) L. 1c - 5g	Sr. 8g - 6*f*
9) D. 1*d* - 3*d*	D. 8d - 7e
10) Sr. 3*f* - 2*d*	Lr. 4b - 3c
11) 2*b* - 3c	

4. Oder er zieht, um, wenn ich hernach Lr. 5b - 6c ziehe, theils den Läufer wieder zu nehmen, theils den Bauer 5e zu decken, Sr. 8g - 7e, siehe XI; — oder auch D. 8d - 7e, siehe XIV. Veränderung.

5. Zöge er Lr. 5c - 6b, so würde ich durch 4d - 5d den Springer gewinnen, der des Schachs wegen nicht entfernt werden darf.

7. Um seinen Springer zu befreien.

8 *W.* Um sein Spiel in Unordnung zu bringen.

8 *S.* Nicht aber 7f - 6f, denn er würde dadurch seine Hauptsteine einsperren.

9. Um meinen Bauer 4e zu beschützen.

10. Um meinen andern Springer frei zu machen.

11. Ich habe ein gutes Spiel.

XI. Veränderung. (X).

	Weiß.	Schwarz.
4.	- -	Sr. 8g - 7e
5.	2d - 4d	5e - 4d
6)	3c - 4d	Lr. 5c - 4b*
7)	S. 1b - 3c	7d - 5d
8)	4e - 5d	D. 8d - 5d

6. Oder Lr. 5c - 6b. Siehe XII. Veränderung.

7. Um mein Spiel zu durchbrechen.

8. Der S. hat ein besseres Spiel.

XII. Veränderung. (XI.)

	Weiß.	Schwarz.
6.	- -	Lr. 5c - 6b
7.	4d - 5d	Sr. 6c - 8b
8)	S. 1b - 3c	Tr. 8h - 8f
9.	Sr. 3f - 5g	7h - 6h
10.	Sr. 5g - 3f	7c - 6c
11)	5d - 6d	6c - 5b
12)	6d - 7e	D. 8d - 7e

8 W. Oder 5d - 6d. Siehe XIII. Veränderung.

8 S. Um den König hernach, wie beym Rochiren, auf 8g springen zu lassen. Siehe die Anm. Seite 2.

11. Wenn ich dafür Lr. 5b - 4a ziehe, so kommt das Spiel des S. durch 7d - 6d in eine gute Stellung.

12. Er zieht hernach Lr. 6b - 5a und hat ein gutes Spiel. Ich hätte also besser gethan, mit meinem Läufer zu weichen, als zu verfolgen.

XIII. Veränderung. (XII.)

	Weiß.	Schwarz.
8.	5d - 6d	7c - 6d
9)	D. 1d - 6d	D. 8d - 7c
10)	D. 6d - 2d	

9. Um die Königinnen zu verwechseln, wovon er Vortheil haben würde.

10. Um dies zu verhüten und meinen Läufer zu beschützen. — Zöge ich aber D. 6d - 1d, so würde er durch 7c - 5c entweder mich matt setzen, oder meinen Läufer, oder Springer erobern.

XIV. Veränderung. (X).

	Weiß.	Schwarz.
4.	- -	D. 8d - 7e
5)	Tr. 1h - 1f	Sr. 8g - 6f
6.	K. 1e - 1g	Sr. 6f - 4e
7.	2d - 4d	5e - 4d
8.	3c - 4d	Lr. 5c - 6b
9)	Tr. 1f - 1e	7d - 5d
10)	S. 1b - 3c	L. 8c - 6e
11.	S. 3c - 4e	5d - 4e
12)	Tr. 1e - 4e	T. 8a - 8d
13)	L. 1c - 5g	7f - 6f
14)	Lr. 5b - 4c	D. 7e - 7d
15.	Tr. 4e - 6e*	S. 6c - 7e
16.	L. 5g - 2d	7c - 5c
17)	D. 1d - 2e	K. 8e - 8f
18.	T. 1a - 1e	T. 8d - 8e
19.	4d . 5c	Lr. 6b - 5c
20)	2b - 4b	Lr. 5c - 6d
21)	Sr. 3f - 4d	7g - 6g
22)	Tr. 6e - 6f*	K. 8f - 7g

23. Tr.	6f - 7f*	K. 7g - 8g
24) Tr.	7f - 7e*	D. 7*d* - 6*e*
25. D.	2e - 6e*	K. 8g - 8f
26. D.	6e - 7f+	

5. Dieser und der folgende sechste Zug bewerkstelligt das Rochiren, welches nach der jetzt üblichen Art in Einem Zuge geschieht. Siehe die Anmerk. S. 2.

9. Um seinen Springer zu vertheidigen und dem Läufer 8c Platz zu machen.

10. *W.* Zum Angriff auf den Springer 4e.

10 *S.* Um den Bauer 5d zu schützen, und seine Königin zu befreien.

12. Um seinen Läufer 6e gefangen zu halten.

13. Zum Angriff auf seine Königin.

14 *W.* Oder D. 1d - 2e. Siehe XXX. Veränderung.

14 *S.* Um sie nicht einzubüßen.

17. Um seinen Springer zu befreien.

20. Oder Kr. 5c - 6b. Siehe XXVIII. Veränderung.

21. Um zu verhüten, daß ich nicht Sr. 4d - 5f ziehe.

22. Oder zum Angriff seiner Königin Kr. 4c - 5b. Siehe XV. Veränd.

24. Zöge er K. 8g - 8f, so würde er durch L. 2d - 6h sogleich matt.

XV. Veränderung. (*XIV.*)

Weiß.		Schwarz.
22) Kr.	4c - 5b	D. 7*d* - 8*d*
23) Kr.	5b - 8e	K. 8*f* - 8*e*
24) L.	2d - 6h	Kr. 6*d* - 4*b*
25) T.	1e - 1d	D. 8*d* - 7*e*
26. D.	2e - 5b*	K. 8e - 8d
27) D.	5b - 4b	K. 8*d* - 8*e*
28. Sr.	4d - 5b	D. 7c - 8e
29. D.	4b - 7e+	

22. Bedeckte er die Königin mit S. 7e - 6c, so würde ich ihm dieselbe, oder beyde Thürne rauben.

23. Denn durch den Zug D. 8d - 8e würde er seinen Springer 7e verlieren.

24. Zum Angriff auf meinen Springer und Thurn.

25. Um seine Königin zu retten.

27. Um nicht seine Königin durch Sr. 4d - 5b zu verlieren. — Oder er zieht K. 8d - 8c. Siehe XVI. Veränderung.

XVI. Veränderung. (*XV.*)

Weiß.		Schwarz.
27.	- -	K. 8d - 8c
28) Sr.	4d - 5b	D. 7*c* - 8*b*
29) Tr.	6e - 7e	6*g* - 5*g*
30. D.	4b - 5c*	D. 8b - 7e
31. D.	5c - 7c+	

28. Oder D. 7c - 2c. Siehe XVII. Veränderung.

29. Um meinen Läufer einzusperren, oder den Zug D. 8b - 4f zu thun.

XVII. Veränderung. (*XVI.*)

Weiß.	Schwarz.
28. - -	D. 7c - 2c
29) Tr. 5b - 6d*	K. 8c - 7c
30. D. 4b - 7b*	K. 7c - 8d
31. D. 7b - 7e+	

29. Oder K. 8c - 7d, siehe XVIII; — oder K. 8c - 8d, siehe XXIV. Veränderung. — Oder endlich wenn er K. 8c - 8b zieht, so wäre er durch D. 4b - 7b sogleich matt.

XVIII. Veränderung. (*XVII.*)

Weiß.	Schwarz.
29. - -	K. 8c - 7d
30) T. 1d - 1e	K. 7d - 6c
31. D. 4b - 7b*	K. 6c - 5c
32. L. 6h - 3e+	

30. Zöge er S. 7e - 6c, so würde ich dagegen mit D. 4b - 7b Schach bieten, und ihn, wenn er seinen König alsdann auf 8d gerückt hätte, mit D. 7b - 8c matt setzen. —

Oder zöge er D. 2c - 7c, so würde ich durch Tr. 6e - 7e* und durch wenige folgende Züge gewinnen. — Oder wenn er den König auf 8d, oder 7c gerückt hätte, so würden ihn ebenfalls die vorher bemerkten Züge matt setzen. —

Oder er zieht S. 7e - 8c, siehe XIX; — oder S. 7e - 5d, siehe XX; — oder endlich Tr. 8h - 8b, siehe XXIII. Veränderung.

XIX. Veränderung. (*XVIII.*)

Weiß.	Schwarz.
30. - -	S. 7e - 8c
31. D. 4b - 7b*	K. 7d - 8d
32. Tr. 6e - 8e*	Tr. 8h - 8e
33. T. 1e - 8e+	

XX. Veränderung. (*XVIII.*)

Weiß.	Schwarz.
30) - -	S. 7e - 5d
31) D. 4b - 7b*	S. 5d - 7c
32) Tr. 6d - 5b	D. 2c - 5e
33) L. 6h - 4f	Tr. 8h - 8c
34. T. 1e - 1d*	K. 7d - 6e
35) D. 7b - 8c*	K. 6e - 7f
36) T. 1d - 7d*	K. 7f - 6e
37. T. 7d - 7c*	K. 6e - 5d
38. T. 7c - 5c*	K. 5d - 4e
39) T. 5c - 4c*	K. 4e - 3d
40. T. 4c - 4d*	K. 3d - 2e
41. D. 8c - 6e+	

30. Zum Angriff auf meine Königin.

31. Zöge er statt dessen K. 7d - 8d, so würde ich mit Tr. 6e - 8e Schach bieten, und, wenn er dann Tr. 8h - 8e gezogen hätte, mit T. 1e - 8e matt geben. —

Oder er zieht D. 2c - 7c. Siehe XXII. Veränderung.

32 *W.* Um seinen Springer zu rauben.

32 *S.* Um dies zu verhindern.

33 *W.* Auch zum Angriff seines Springers 7c.

33 *S.* Nicht D. 5c - 5b; dann sonst wäre er sogleich durch D. 7b - 7c matt.

35. Zieht er dafür K. 6e - 7e, so wird er durch L. 4f - 6d*, seine Königin verlieren.

36. Oder D. 5c - 7e. Siehe XXI. Veränderung.

39. Wenn er den König auf 5d rückt, so ist er durch T. 4c - 4d sogleich matt.

XXI. Veränderung. (XX.)

Weiß.	Schwarz.
36. - -	D. 5c - 7e
37) Sr. 5b - 6d*	K. 7f - 6e
38) T. 7d - 7c*	K. 6e - 5d
39. T. 7c - 7e	K. 5d - 4d
40. D. 8c - 4c+	

37. Zieht er den König auf 7g, so ist er durch T. 7d - 7e matt.

38. Der Zug D. 7e - 7d wäre doch vergeblich.

XXII. Veränderung. (XX.)

Weiß.	Schwarz.
31. - -	D. 2c - 7c
32) D. 7b - 7c*	K. 7d - 7c
33) Sr. 6d - 5b*	K. 7c - 7b

32 *W*. Weil ich dem Gegner mit einem Läufer und Thurn überlegen bin.

32 *S*. Wenn er dafür S. 5d - 7c zieht, so werde ich dagegen Tr. 6e - 6f ziehn müssen.

33. Er darf den König weder auf 7d, noch auf 8d ziehn, weil ich sonst mit Tr. 6e - 6d* den Springer erobern würde. Allein er wird dennoch in wenigen Zügen matt seyn.

XXIII. Veränder. (XVIII.)

Weiß.	Schwarz.
30. - -	Tr. 8h - 8b
31. Tr. 6e - 7e*	K. 7d - 8d
32. Sr. 6d - 7f*	K. 8d - 8c
33. T. 1e - 1c	D. 2c - 1c*
34. L. 6h - 1c	7h - 5h
35. D. 4b - 4c+	

XXIV. Veränder. (XVII.)

Weiß.	Schwarz.
29. - -	K. 8c - 8d
30) Sr. 6d - 7f*	K. 8d - 7c
31) D. 4b - 7e*	K. 7c - 8c
32. T. 1d - 8d*	Tr. 8h - 8d
33. D. 7e - 8d+	

30 *W*. Zum Angriff auf seinen Thurn. — Oder ich ziehe Sr. 6d - 7b*. Siehe XXVII. Veränderung.

30 *S*. Wenn er den König auf 8e rückt, so ist er durch D. 4b - 7e sogleich matt; — oder auf 8c, so siehe XXVI. Veränderung.

31. Oder er rückt den König auf 8b. Siehe XXV. Veränderung.

XXV. Veränder. (XXIV.)

Weiß.	Schwarz.
31. - -	K. 7c - 8b
32. L. 6h - 4f*	K. 8b - 8a
33. T. 1d - 8d*	Tr. 8h - 8d
34. D. 7e - 8d+	

XXVI. Verändr. (*XXIV.*)

Weiß.	Schwarz.
30. - -	K. 8d - 8c
31. L. 1d - 1c	D. 2c - 1e*
32. L. 6h - 1c	Tr. 8h - 8e
33) D. 4b - 5c*	K. 8c - 8*b*
34. L. 1c - 4f*	K. 8b - 8a
35. Tr. 6e - 7e	Tr. 8e - 7e
36) D. 5c - 7e	7a - 6a
37) Sr. 7*f* - 6*d*	6g - 5g
38. D. 7e - 7b+	

33. Zieht er den König auf 7d, so macht ihn Tr. 6e - 6d sogleich matt.

36. Um seinem Könige Luft zu machen.

37. Zum Angriff auf seinen Bauer 7b.

XXVII. Veränder. (*XXIV.*)

Weiß.	Schwarz.
30) Sr. 6d - 7b*	K. 8*d* - 8*c*
31. L. 1d - 1c	D. 2c - 1e*
32) L. 6*h* - 1c	

30. Oder auch K. 8d - 7c. — Wenn er aber K. 8d - 8e zöge, so würde ich ihn mit D. 4b - 7e sogleich matt setzen.

32. Ich habe ein sehr gutes Spiel.

XXVIII. Veränder. (*XIV.*)

Weiß.	Schwarz.
20. - -	Lr. 5c - 6b
21. Lr. 4c - 5b	D. 7d - 8d
22. Lr. 5b - 8e	D. 8d - 8e
23. Tr. 6e - 7e	D. 8e - 6e
24) Tr. 7e - 8e*	K. 8*f* - 7*f*
25. D. 2e - 7e*	K. 7f - 6g
26) Sr. 3*f* - 5e*	6*f* - 5e
27. D. 7e - 5g*	K. 6g - 7f
28. Tr. 8e - 7e*	K. 7f - 8g
29. D. 5g - 7g+	

24. Hätte er D. 6c - 8e gezogen, so wäre er durch D. 2e - 8e sogleich matt.

26 *W.* Und zugleich auf seine Königin.

26 *S.* Wenn er K. 6g - 5f zieht, so gebe ich durch 2g - 4g sogleich matt. —

Oder zieht er K. 6g - 5h, so siehe XXIX. Veränderung.

XXIX. Veränder. (*XXVIII.*)

Weiß.	Schwarz.
26. - -	K. 6g - 5h
27. D. 7e - 7f*	7g - 6g
28. 2g - 4g*	5h - 4h
29. Sr. 5e - 6c	7b - 6c
30) D. 7f - 6f*	K. 4*h* - 4*g*
31. D. 6f - 4f*	K. 4g - 3h
32. D. 4f - 3g+	

30. Auch wenn er den König auf 3h rückt, ist er bald matt. Denn ich biete alsdann mit D. 6f - 3f von neuem Schach, und, wenn er darauf K. 3h - 4h gezogen hat, setze ich ihn mit D. 3f - 3g matt.

XXX. Veränderung. (*XIV.*)

Weiß.	Schwarz.
14. D. 1d - 2e	T. 8d - 6d
15. T. 1a - 1e	D. 7e - 7d
16. Tr. 4e - 6e*	K. 8e - 8d
17) L. 5g - 4f	T. 6d - 5d
18) Lr. 5b - 4c	T. 5d - 5f
19) D. 2e - 3e	S. 6c - 4d
20) T. 1e - 1d	7g - 5g
21) Sr. 3f - 4d	5g - 4f
22) Sr. 4d - 6c*	7b - 6c
23. T. 1d - 7d*	K. 8d - 7d
24) Tr. 6e - 7e*	K. 7d - 8c
25) D. 3e - 6e*	K. 8c - 7b
26) D. 6e - 5f	

17 *W.* Zum Angriff auf seinen Thurn.

17 *S.* Zum Angriff auf meinen Läufer.

18. Auf meinen andern Läufer.

19. Auf meinen Thurn. — Oder S. 6c - 5a. Siehe XXXV. Veränderung.

20 *W.* Und hält ihn gefangen.

20 *S.* Denn zum Schutze des Springers darf er nicht 7c - 5c ziehen, weil ich sonst dagegen mit Tr. 6e - 6d seine Königin erbeuten würde.

21. Zum Angriff auf seinen Thurn.

22 *W.* Und greife dadurch zugleich seine Königin mit meinem Thurn an.

22 *S.* Oder K. 8d - 8c. Siehe XXXIII. Veränderung.

24 *W.* Oder D. 3e - 3d*. Siehe XXXII. Veränderung.

24 *S.* Ein übler Zug wäre K. 7d - 8d. Denn ich würde dagegen D. 3e - 6e ziehen, und ihn, wenn er 4f - 3f darauf gezogen hätte, mit D. 6e - 7d matt setzen. —

Auch mit K. 7d - 6d muß er bald verlieren. Siehe XXXI. Veränd.

25 *W.* Und zugleich auf seinen Thurn.

25 *S.* Wenn er den König auf 8d hinzieht, so setze ich ihn durch D. 6e-7d matt.

26. Ich ziehe alsdann 2h - 4h, um meinem Könige Raum zu geben, und werde leicht gewinnen.

XXXI. Veränder. (XXX.)

Weiß.	Schwarz.
24. - -	K. 7d - 6d
25. D. 3e - 6e*	K. 6d - 5c
26. D. 6e - 5f*	K. 5c - 4c
27) Tr. 7e - 4e*	K. 4c - 3d
28) Tr. 4e - 8e*	

27. Zieht er Lr. 6b - 4d, so werde ich mit 2b - 3b* ihm entweder seinen Thurn, oder seinen Läufer nehmen.

28. Ich gewinne den Thurn und das ganze Spiel.

XXXII. Veränder. (XXX.)

Weiß.	Schwarz.
24) D. 3e - 3d*	K. 7d - 8c
25) D. 3d - 5f	K. 8c - 7b
26) D. 5f - 6f	

24. Und greife zugleich seinen Thurn an.

25. Um nicht durch meinen Zug Tr. 6e - 8e* seinen Thurn zu verlieren.

26. Ich gewinne in wenigen Zügen das Spiel.

XXXIII. Veränder. (XXX.)

Weiß.	Schwarz.
22. - -	K. 8d - 8c
23) Sr. 6c - 7e*	K. 8c - 8d
24. T. 1d - 7d*	K. 8d - 7d
25. D. 3e - 3d*	K. 7d - 8e
26) Sr. 7e - 5f*	K. 8e - 8f
27. Tr. 6e - 7e	7c - 6c
28. D. 3d - 7d	Lr. 6b - 5c
29. D. 7d - 8e+	

23 *W.* Und greife zugleich seinen Thurn an.

23 *S.* Zöge er den König auf 8b, so würde folgen:

24. T. 1d - 7d	4f - 3e
25. Sr. 7e - 5f, womit ich leicht gewinnen werde.	

26. Oder K. 8e - 7f. Siehe XXXIV. Veränderung.

XXXIV. Veränd. (XXXIII)

Weiß.	Schwarz.
26. - -	K. 8e - 7f
27. Tr. 6e - 7e*	K. 7f - 6g
28. Tr. 7e - 7g*	K. 6g - 5h
29. Lr. 4c - 7f+	

XXXV. Veränder. (XXX.)

Weiß.	Schwarz.
19. - -	S. 6c - 5a
20) Tr. 6e - 7e	S. 5a - 4c
21. Tr. 7e - 7d*	K. 8d - 7d
22. D. 3e - 6e*	K. 7d . 8d
23) D. 6e - 5f	S. 4c - 6d
24. D. 5f - 6e	Tr. 8h - 8e
25) D. 6e - 5d	7g - 5g
26. L. 4f - 6d	7c - 6d
27. D. 5d - 6d*	K. 8d - 8e
28. T. 1e - 8e*	Lr. 6b - 8d
29. T. 8e - 8d+	

20 *W.* Zum Angriff auf seine Königin.

20 *S.* Desgleichen. — Oder D. 7d-6e Siehe XXXVI. Veränderung.

23. Zum wiederholten Angriff auf meine Königin.

25. Um seinen Springer gefangen zu halten.

XXXVI. Veränd. (XXXV.)

Weiß.	Schwarz.
20. - -	D. 7d - 6c
21. Lr. 4c - 3d	T. 5f - 5d
22) Lr. 3d - 4e	7g - 5g
23) L. 4f - 3g	S. 5a - 4c
24. Lr. 4e - 5d	D. 6c - 5d
25) Tr. 7e - 8e*	K. 8d - 7d
26. D. 3e - 7e*	K. 7d - 6c
27) D. 7e - 6f*	

22. Wenn er K. 8d-7e zöge, so würde ich durch Lr. 4e-5d* ihm nicht nur den Thurn, sondern auch die Königin rauben.

23. Zum Angriff auf meine Königin.

25. Zöge er Tr. 8h-8e, so wäre er sogleich durch D. 3e-8e matt.

27. Ich gewinne leicht, weil ich seinen Thurn 8h raube.

Siebentes Spiel.

B. Mit dem Bauer der Königin.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e
2. Sr. 1g - 3f	7d - 6d
3) Lr. 1f - 4c	7c - 6c
4) 2c - 3c	6d - 5d
5. 4e - 5d	6c - 5d
6. Lr. 4c - 5b*	L. 8c - 7d
7) D. 1d - 3b	L. 7d - 5b
8. D. 3b - 5b*	D. 8d - 7d
9) D. 5b - 2e	5e - 4e
10) Sr. 3f - 5e	D. 7d - 7c
11) D. 2e - 5b*	K. 8e - 7e
12) D. 5b - 5d	Sr. 8g - 6h
13) D. 5d - 4e	

3. Oder L. 8c-6e, siehe III; — oder 7f - 5f, siehe IV. Veränderung.

4. Um seinem Läufer 8f den Weg zu öffnen.

7. Oder Lr. 5b - 7d*. Siehe I. Veränderung.

9 *W.* Ziehe ich statt dessen D. 5b - 7d*, so wird er S. 8b - 7d ziehn.

9 S. Zum Angriff auf meinen Springer. Ein besserer Zug wäre 7f - 6f gewesen.

10 *W.* Zum Angriff auf seine Königin.

10 S. Oder D. 7d - 4a. Siehe II. Veränderung.

11. Wenn er dafür S. 8b - 7d zieht, so werden die Springer und Königinnen verwechselt werden.

12 *W.* Um meinen Springer zu decken.

12 S. Um seinen Bauer 7f zu beschützen, von welchem Felde aus meine Königin ihm sehr lästig werden kann.

13. Ich habe zwey Bauern voraus und des Gegners Spiel ist sehr zerstreuet.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7) Lr. 5b - 7d*	S. 8b - 7d
8. D. 1d - 3b	5e - 4e
9) Sr. 3f - 4d	S. 7d - 5c
10. D. 3b - 5b*	D. 8d - 7d
11) D. 5b - 7d*	K. 8e - 7d

7. Und vertheidigt zugleich seinen Bauer 5e.

9. Zum Angriff auf meine Königin.

11. Er darf meine Königin nicht mit dem Springer nehmen, damit er hernach den vortheilhafteren Zug S. 5c - 3d* thun könne.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
10)	- -	D. 7*d* - 4*a*
11)	3c - 4c	Lr. 8f - 6d
12.	S. 1b - 3c	D. 4a - 6a
13)	2*d* - 4*d*	

10. Um das Schachbieten meiner Königin zu verhindern.

11. Um meinem Springer 1b das Feld 3c zu öffnen.

13. Ich habe ein gutes Spiel.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3)	- -	L. 8c - 6e
4.	Lr. 4c - 6e	7f - 6e
5.	2c - 3c	S. 8b - 6c
6)	D. 1*d* - 3*b*	D. 8*d* - 8c
7)	Sr. 3*f* - 5*g*	S. 6c - 8*d*

3. Um die Läufer zu verwechseln.

6 *W.* Zum Angriff seiner Bauern 7b und 6e.

6 *S.* Um diese Bauern zu schützen, und das Schachbieten aus 6e zu verhindern.

7 *W.* Zum Angriff desselben Bauers 6e.

7 *S.* Um ihn zu schützen. — Der *S.* hat sein Spiel wohl geordnet.

IV. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	- -	7f - 5f
4)	Lr. 4c - 8g	Tr. 8*h* - 8*g*
5.	4e - 5f	L. 8c - 5f
6.	2c - 3c	D. 8d - 8c
7)	Sr. 3*f* - 4*h*	L. 5*f* - 4*g*
8)	D. 1*d* - 3*b*	L. 4*g* - 6*e*

4. Oder 5f - 4e, welcher Zug, so gut er auch scheint, doch zum Verlust führt. Siehe V. Veränderung.

7 *W.* Zum Angriff auf seinen Läufer.

7 *S.* Zum Angriff auf meine Königin.

8 *W.* Zum Angriff auf seinen Thurn.

8 *S.* Der *S.* hat ein gutes Spiel.

V. Veränderung. (*IV.*)

	Weiß.	Schwarz.
4.	- -	5f - 4e
5.	Lr. 8g - 5d	4e - 3f
6)	D. 1*d* - 3*f*	D. 8d - 7e
7)	Lr. 5*d* - 7*b*	

6. Um hernach mit D. 3f - 7f matt zu setzen.

7. Ich gewinne den Thurn und das ganze Spiel.

Achtes Spiel.

C. Mit dem Bauer des Läufers.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	6. D. 1d - 2e	D. 4e - 2e*
2. Sr. 1g - 3f	7f - 6f	7. K. 1e - 2e	7d - 5d
3) Lr. 1f - 4c	7c - 6c	8. Lr. 4c - 5d	6c - 5d
4. Sr. 3f - 5e	D. 8d - 7e	9) Sr. 7f - 8h	
5) Sr. 5e - 7f	D. 7e - 4e*		

3. Oder Sr. 3f - 5e. Siehe I. Veränderung.

5 *W.* Zum Angriff auf seinen Thurn.

5 *S.* Zum Angriff auf meinen Läufer.

9. Dieser Springer kann nicht wieder heraus, ohne genommen zu werden und hat daher der *S.* ein gutgeordnetes Spiel.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3) Sr. 3f - 5e	D. 8d - 7e
4) D. 1d - 5h*	7g - 6g
5) Sr. 5e - 6g	D. 7e - 4e*
6) Lr. 1f - 2e	D. 4e - 6g

3. Der Zug 6f - 5e wäre nicht gut gewesen.

4. Um meinen Springer zu retten. Wenn ich statt dessen 2d-4d ziehe, so wird er mit 6f-5e ein gutes Spiel haben; — oder Sr. 5e - 3f, so siehe II. Veränderung.

5 *W.* Zum Angriff auf seine Königin und den Thurn.

5 *S.* Wenn er meinen Springer nimmt, so verliert er seinen Thurn.

6. Der *S.* hat ein gutes Spiel.

II. Veränderung. (*I.*)

Weiß.	Schwarz.
4. Sr. 5e - 3f	D. 7e - 4e*
5) Lr. 1f - 2e	7d - 5d
6) S. 1b - 3c	D. 4e - 6e
7) Tr. 1h - 1f	7c - 6c
8. K. 1e - 1g	Lr. 8f - 6d
9) Tr. 1f - 1e	Sr. 8g - 7e

5. Wenn ich statt dessen D. 1d - 2e ziehe, so wird er die Königinnen verwechseln und gut stehen.

6. Zum Angriff auf seine Königin und den Bauer 4d.

7 *W.* Wegen dieses und des folgenden Zuges siehe die Anm. Seite 2.

7 *S.* Um seinem Könige Raum zu geben.

9. Um seine Königin zu retten, wenn ich meinen Läufer wegziehe. Der *S.* hat übrigens ein gutes Spiel.

Neuntes Spiel.

D. Mit der Königin.

Anm. Diese Art der Vertheidigung des Königsbauers ist um deswillen nicht rathsam, weil dadurch der Läufer 8f eingesperrt, und dem Springer 8g das Feld 7e verschlossen wird.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	7) S. 1*b* - 2*d*	Lr. 8f - 7e
2. Sr. 1g - 3f	D. 8d - 7e	8) 2*h* - 3*h*	L. 4g - 5*h*
3. Lr. 1f - 4c	7c - 6c	9) 2g - 4g	L. 5*h* - 6g
4) Tr. 1*h* - 1*f*	7d - 6d	10. 4g - 5g	D. 6f - 4f
5. K. 1e - 1g	L. 8c - 4g	11) S. 2*d* - 3*b*	
6) 2d - 3d	D. 7*e* - 6*f*		

4. Wegen dieses und des folgenden Zuges siehe die Anm. Seite 2.

6. Um die Bauern, hinter welchen mein König steht, zu zerstreuen.

7. Um diesen Bauern zu Hülfe zu kommen.

8 *W.* Zum Angriff auf seinen Läufer.

8 *S.* Ein bessrer Zug wäre L. 4g - 6e gewesen.

9. Oder, um nicht so viel zu verlieren, L. 5h - 4g. Siehe I. Veränder.

11. Um meinem Läufer den Weg auf die feindliche Königin zu öffnen, welche ich auch ungehindert rauben und damit das Spiel gewinnen werde.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
9. - -	L. 5h - 4g
10) 3h - 4g	D. 6*f* - 4*f*
11) Sr. 3f - 2h	Sr. 8g - 6*h*
12) S. 2*d* - 3*f*	D. 4f - 6f
13. 4g - 5g	D. 6f - 6g
14) S. 3*f* - 4*h*	

10. Zum Angriff des Bauers 4g. Wenn er aber D. 6f - 6g zieht, so ziehe ich Sr. 3f - 2h und werde nachher durch S. 2d - 3f meinen König gut bedecken.

11. Oder D. 4f - 6f. Siehe II. Veränderung.

12. Um meinen Springer zu beschützen, und durch den Läufer seine Königin angreifen zu lassen.

14. Ich erbeute die Königin.

II. Veränderung. (*I.*)

Weiß.	Schwarz.
11. - -	D. 4f - 6f
12) S. 2d - 3f	7g - 6g
13) S. 3f - 5g	D. 6*f* - 7g
14. S. 5g - 7f	6d - 5d
15. Lr. 4c - 5d	6c - 5d
16. S. 7f - 8h	D. 7g - 8h
17) 4*e* - 5*d*	

12. Um seiner Königin den Weg zu öffnen.

13. Oder 7h - 6h. Siehe III. Veränderung.

17. Ich ziehe hernach Tr. 1f - 1e und habe für den verlornen Springer einen Thurn und zwey Bauern zum Vortheil.

III. Veränderung. (*II.*)

Weiß.	Schwarz.
13. - -	7h - 6h
14. Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 7d
15) Lr. 7f - 8g	Tr. 8*h* - 8g

15. Oder D. 6f - 5g. — Ich ziehe den andern Offizier aus der Gefahr und bin dem Gegner mit einem Hauptstein überlegen.

Zehntes Spiel.

E. Mit dem Läufer.

Anm. Dies ist die verwerflichste Art, den Königsbauer zu schützen, weil dadurch die Steine zu sehr eingeschlossen werden.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e
2. Sr. 1g - 3f	Lr. 8f - 6d
3. Lr. 1f - 4c	D. 8d - 7e
4. 2d - 3d	Lr. 6d - 5c

Weiß.	Schwarz.
5) Sr. 3*f* - 5g	Sr. 8g - 6h
6) D. 1*d* - 5*h*	7*d* - 6*d*
7) 2*f* - 4*f*	L. 8c - 4g
8) D. 5*h* - 4*h*	7f - 6f

5. Zum Angriff auf seinen Bauer 7f.

6 *W.* Um seinen Zug 7f - 6f zu verhindern.

6 *S.* Um seinen Läufer frei zu machen.

7 *W.* Zum Angriff auf den Bauer 5e.

7 *S.* Zum Angriff auf meine Königin.

8. Nicht aber Lr. 4c - 7f*. Denn dies ist ein schädlicher Zug. Siehe XXII. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
9) 4*f* - 5*e*	6*f* - 5*g*	18. 4h - 5g	D. 5e - 5g
10) L. 1c - 5g	D. 7*e* - 5*e*	19. S. 3c - 2e	D. 5g - 2g
11) S. 1b - 3c	L. 4*g* - 6*e*	20) K. 1e - 2d	Tr. 8*h* - 8*f*
12) D. 4h - 5h*	L. 6*e* - 7*f*	21. D. 7c - 7b	S. 8b - 7d
13. Lr. 4c - 7f*	Sr. 6h - 7f	22) D. 7b - 5d*	K. 6*e* - 7*e*
14) 2*h* - 4*h*	7g - 6g	23) Tr. 1h - 7h*	Tr. 8*f* - 7*f*
15) D. 5h - 4g	Sr. 7*f* - 5g	24. D. 5d - 7f*	K. 7e - 8d
16. D. 4g - 8c*	K. 8e - 7e	25. D. 7f - 7d†	
17) D. 8c - 7c*	K. 7*e* - 6*e*		

9 *W.* Oder 2h-3h. Siehe I. Veränderung.

9 *S.* Oder 6f-5e. Siehe XX. Veränderung.

10. Und zum Angriff auf meinen Bauer 2b. — Oder um seinen Läufer 4g zu vertheidigen, wenn ich etwa Lr. 5g-6h ziehen sollte, D. 7e-7d, siehe IX; — oder D. 7e-8f, siehe II. Veränderung.

11. Um ihn zu retten.

12. Zum Angriff auf meine Königin. Auch konnte er K. 8e - 7d ziehen, wogegen ich nach und nach 2g - 3g; — K. 1e - 2d; — T. 1a - 1e gezogen haben würde. —

Oder er konnte auch mit Sr. 6h - 7f den König bedecken, wogegen ich Lr. 4c - 6e; — S. 3c - 5d; — Tr. 1h - 1f; — und (wenn er 7g - 6g auf die Königin gerückt hätte) S. 5d - 6f* ziehe, und, ungeachtet des Verlustes meines Springers, mein Spiel wohl ordnen würde.

14. Um meinen Läufer in der Folge gegen den Angriff des feindlichen Springers zu decken.

15. Oder 7h - 6h, siehe XI; — oder S. 8b - 7d, siehe XII. Veränder.

17. Oder er rückt den König auf 8e, siehe XVI; — oder auf 8f, siehe XVII; — oder auf 6f, siehe XIX. Veränderung.

20. Oder D. 2g - 5g*. Siehe XIV. Veränderung.

22. Nicht aber K. 6e - 6f, weil ich durch den Zug 4e - 5e* ihm seine Königin rauben würde.

23. Oder K. 7e - 8d. Siehe XIII. Veränderung.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
9.	2h - 3h	6f - 5g
10.	4f - 5g	L. 4g - 7d
11.	D. 4h - 5h*	Sr. 6h - 7f
12)	5g - 6g	L. 7d - 6e

12. Der S. hat eine gute Stellung.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
10.	- -	D. 7e - 8f
11)	Tr. 1h - 1f	Sr. 6h - 7f
12.	Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 7d
13)	Lr. 7f - 6e*	L. 4g - 6e
14.	Tr. 1f - 8f	Tr. 8h - 8f
15)	D. 4h - 7h	—

11. Oder Sr. 6h - 5f, siehe III; — oder L. 4g - 5f, siehe VI. Veränderung.

13. Dieser Zug stellt die feindliche Königin dem Angriffe meines Thurns blos.

15. Damit er durch Lr. 5c - 2f mir nicht die Königin raube. Ich habe ein gutes Spiel.

III. Veränderung. (II.)

	Weiß.	Schwarz.
11.	- -	Sr. 6h - 5f
12)	D. 4h - 4g	7g - 6g
13.	4e - 5f	D. 8f - 7g
14)	5f - 6g	S. 8b - 6c
15.	D. 4g - 6e*	S. 6c - 7e
16.	Tr. 1f - 7f	D. 7g - 5e*
17.	D. 6e - 5e	6d - 5e
18.	2c - 3c	Tr. 8h - 8f
19)	Tr. 7f - 7h	S. 7e - 5f
20.	Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 7d
21.	Lr. 7f - 5d*	S. 5f - 7e
22.	6g - 7g	L. 8a - 8b
23.	7g - 8g D.	Tr. 8f - 8g
24.	Lr. 5d - 8g	L. 8b - 8g
25.	L. 5g - 6f	L. 8g - 2g
26.	3d - 4d	5e - 4d
27)	L. 6f - 4d	

12. Um seine Königin zu befreien.

14. Um zu verhüten, daß ich nicht mit D. 4g - 8c matt setze. —

Oder er zieht statt dessen D. 7g - 7d, siehe IV. Veränderung.

Oder wenn er mit D. 7g - 5e Schach bietet, so rücke ich den König auf 1d, und, wenn er nun D. 5e - 2b zieht, setze ich ihn durch D. 4g - 8c matt.

19. Um ihn nicht zu verlieren.

27. Ich werde leicht gewinnen.

IV. Veränderung. (III.)

	Weiß.	Schwarz.
14)	- -	D. 7g - 7d
15)	Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 8f
16)	Lr. 7f - 6e*	K. 8f - 7g
17)	L. 5g - 6f*	K. 7g - 8f
18)	Sr. 6f - 8h*	K. 8f - 8e
19)	Lr. 6e - 7d*	K. 8e - 7e
20.	D. 4g - 6e*	K. 7e - 8d
21.	D. 6e - 8e†	

14. Dies ist ein besserer Zug, als D. 7g - 6g, weil ich dann mit

Lr. 4c - 7f Schach geboten und die Königin erbeutet haben würde.

15. Wenn er D. 7d - 7f zieht, so setze ich mit D 4g - 8c matt.

16 *W.* Ein besserer Zug wäre L. 5g - 6h*. Denn alsdann würde er seinen König auf 7e rücken müssen, und durch D. 4g - 5g sogleich matt seyn.

16 *S.* Wenn er den König auf 8e zieht, so ist er durch Lr. 6e - 7d sogleich matt.

17. Zieht er den König auf 6h, so setzt ihn D. 4g - 5g matt.

18. Oder K. 8f - 7e. Siehe V. Veränderung.

19. Wenn er den König auf 8d zieht, so ist er durch Sr. 8h - 6f matt.

V. Veränderung. (*IV.*)

Weiß.		Schwarz.
18.	. .	K. 8f - 7e
19) L.	8h - 6f*	K. 7e - 8e
20. Lr.	6e - 7d*	K. 8e - 8f
21) D.	4g - 6e	

19. Rückte er den König auf 8f, so würde ich ihm auch seine Königin rauben, und ihn durch die Züge D. 4g - 6e und D. 6e - 7f matt setzen.

21. Und im folgenden Zuge durch D. 6e - 7f matt.

VI. Veränderung. (*II.*)

Weiß.		Schwarz.
11.	. .	L. 4g - 5f
12.	4e - 5f	Sr. 6h - 5f
13. D.	4h - 4e	7g - 6g
14.	5e - 6d*	K. 8e - 7d
15) Lr.	4c - 6e*	K. 7d - 8e
16. Lr.	6e - 5f*	K. 8e - 7f
17) Lr.	5f - 7d*	K. 7f - 8g
18) Lr.	7d - 6e*	K. 8g - 7g
19. D.	4e - 5e*	D. 8f - 6f
20. D.	5e - 6f†	

15. Wenn er den König auf 6d rückt, so macht ihn der Zug D. 4e - 5d sogleich matt.

17. Oder K. 7f - 7g. Siehe VIII. Veränderung.

18. Oder D. 8f - 7f. Siehe VII. Veränderung.

VII. Veränderung. (*VI.*)

Weiß.		Schwarz.
18.	. .	D. 8f - 7f
19) Lr.	6e - 7f*	K. 8g - 7g
20. D.	4e - 5e*	K. 7g - 8f
21. Lr.	7f - 5d†	

19. Denn wenn er ihn auf 8f rückt, so ist er durch L. 5g - 6h gleich matt.

VIII. Veränderung. (*VI.*)

Weiß.		Schwarz.
17.	. .	K. 7f - 7g
18. D.	4e - 5e*	K. 7g - 8g
19. Lr.	1f - 8f*	K. 8g - 8f
20) L.	5g - 6h*	K. 8f - 8g
21. D.	5e - 6e†	

20. Oder K. 8f - 7f.

IX. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
10. - .	D. 7e - 7d
11. Tr. 1h - 1f	6d - 5e
12) L. 5g - 6h	7g - 6h
13) Lr. 4c - 7f*	D. 7d - 7f
14. Tr. 1f - 7f	K. 8e - 7f
15) D. 4h - 4g	

12. Oder Lr. 5c - 7e. Siehe X. Veränderung.

13. Denn wenn er K. 8e - 8f zöge, so wäre seine Königin durch Lr. 7f-6e* verloren.

15. Ich werde leicht gewinnen.

X. Veränderung. (IX.)

Weiß.	Schwarz.
12. - -	Lr. 5c - 7e
13. L. 6h - 5g	L. 4g - 6e
14. D. 4h - 3g	Lr. 7e - 6f
15) S. 1b - 3c	

15. Und wenn ich hernach K. 1e - 2d und T. 1a - 1e ziehe, so habe ich ein gutes Spiel.

XI. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
15. - -	7h - 6h
16. D. 4g - 8c*	Tr. 7f - 8d
17. D. 8c - 8d*	K. 8e - 7f
18) Tr. 1h - 1f*	K. 7f - 7g
19) D. 8d - 7c*	D. 5e - 7e
20. D. 7c - 7e*	K. 7g - 8g
21. D. 7e - 7f+	

18. Wenn er den König auf 6e zieht, so ist er durch D. 8d - 7e sogleich matt.

19 *W.* Auch könnte ich durch L. 5g - 6f* die feindliche Königin, oder den Thurn nebst dem Spiele gewinnen.

19 S. Wenn er S. 8b - 7d statt dessen gezogen hätte, so hätte er dadurch nichts, als einen Zug mehr, gewonnen.

XII. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
15. - -	S. 8b - 7d
16) L. 5g - 4f	D. 5e - 4d
17) D. 4g - 3f	

16 *W.* Zum Angriff auf seine Königin.

16 S. Um den Zug D. 4d - 2f zu thun.

17. Um dies zu hindern und hernach Tr. 1h - 1f zu ziehn. — Ich habe ein gutes Spiel.

XIII. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
23. - -	K. 7e - 8d
24) D. 5d - 8a*	S. 7d - 8b
25. D. 8a - 8b+	

24. Wenn er statt dessen K. 8d - 7c zöge, so würde er seinen Thurn einbüßen, und auch bald matt seyn.

XIV. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
20. - -	D. 2g - 5g*
21. K. 2d - 3c	S. 8b - 6c
22) T. 1*a* - 1*f*	

22. Ich werde dadurch meine Königin retten. —

Zöge ich aber statt dessen D. 7c - 7b, so würde er mit Lr. 5c - 4b Schach bieten, und wenn ich nun meinen König auf 4c gerückt hätte, mit S. 6c - 5a* meine Königin erobern. —

Oder zöge ich 2b - 3b, so würde ich bald matt werden. Siehe XV. Veränderung.

XV. Veränderung. (*XIV.*)

Weiß.	Schwarz.
22. 2b - 3b	T. 8a - 8c
23) D. 7c - 7g	Lr. 5c - 3*a*
24. 3b - 4b	S. 6c - 5a*
25. K. 3c - 4d	Lr. 3a - 2b*
26. 2c - 3c	T. 8c - 4c*
27. 3d - 4c	D. 5g - 2d+

23. Um den Plaz 2b zu beobachten.

XVI. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
17. - -	K. 7e - 8e
18. D. 7c - 8c*	K. 8e - 7e
19. D. 8c - 7b*	S. 8b - 7d
20. 4h - 5g	D. 5e - 3g*
21. K. 1e - 1d	D. 3g - 2g
22. K. 1d - 1e	T. 8a - 8b
23) S. 3c - 5d*	K. 7e - 6e
24) S. 5d - 7c*	K. 6e - 7e
25) D. 7*b* - 5*d*	

23. Rückte er seinen König auf 8e, so würde ich durch S. 5d - 6f* seinen Springer, oder beyde Thürne erobern; — oder zöge er ihn auf 8d, so würde ich mit D. 7b - 7c Schach bieten, und, wenn er den König auf 8e gezogen hätte, durch S. 5d - 6f eben dahin kommen.

24. Wenn er den König auf 5e zöge, so würde ich durch D. 7b - 5d* ihm sehr überlegen werden.

25. Ich bringe sie dadurch aus der Gefahr, und, wenn ich hernach D. 5d - 4c ziehe, so werde ich bald siegen.

XVII. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
17. - -	K. 7e - 8f
18) Tr. 1h - 1f*	K. 8*f* - 8e
19. D. 7c - 8c*	K. 8e - 7e
20. S. 3c - 5d*	D. 5e - 5d
21. D. 8c - 7c*	K. 7e - 6e
22) 4*e* - 5*d**	

18. Oder K. 8f - 8g. Siehe XVIII. Veränderung.

22. Ich werde leicht gewinnen.

XVIII. Veränder. (*XVII.*)

Weiß.	Schwarz.
18. - -	K. 8f - 8g
19) 4h - 5g	D. 5e - 6e

20.	S. 3c - 5d	S. 8b - 7d
21.	D. 7c - 7b	T. 8a - 8b
22)	D. *7b - 7c*	

19. Um das Feld 7f zu beobachten.

22. Wenn ich nun meine beyden Thürne hinter einander zu bringen suche, so werde ich eine gute Stellung haben.

XIX. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
17.	- -	K. 7e - 6f
18.	Tr. 1h - 1f*	K. 6f - 6e
19)	4h - 5g	D. 5e - 5g

19. Damit ich ihn nicht durch D. 7e - 7f matt mache.

Oder er zieht 6d - 5d; — oder S. 8b - 7d, um meiner Königin den Weg zu versperren.

XX. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
9.	- -	6f - 5e
10.	Tr. 1h - 1f	Tr. 8h - 8f
11.	Tr. 1f - 8f*	K. 8e - 8f
12.	Sr. 5g - 7h*	K. 8f - 8e
13.	L. 1c - 5g	D. 7e - 7d
14)	L. 5g - 6h	D. *7d - 8c*
15.	L. 6h - 7g	L. 4g - 6e
16)	Sr. *7h - 8f*	L. *6e - 7f*
17.	D. 4h - 6f	L. 7f - 5h
18)	Sr. 8f - 7h	D. 8c - 4g
19.	D. 6f - 8f*	K. 8e - 7d
20)	Sr. *7h - 6f**	

14. Denn theils muß er seinen Läufer 4g decken; theils würde er, wenn er 7g - 6h zöge, durch meinen Zug Sr. 7h - 6f* seine Königin einbüßen.

16 *W.* Zum Angriff seines Läufers 6e.

16 S. Zöge er dafür L. 6e - 7d, so würde ich mit D. 4h - 5h Schach bieten. Wenn er nun seinen König entweder auf 8d rückte, so wäre er durch L. 7g - 6f sogleich matt; oder auf 7e, so würde ich mit D. 5h - 7f von neuem Schach bieten, und, nach seinem Gegenzuge K. 7e - 8d, durch L. 7g - 6f auch matt setzen.

18. Um durch den Zug D. 4g - 2e mich matt zu setzen. —

Oder er zieht, um meine Königin anzugreifen, und das Feld 8f zu beobachten, S. 8b - 7d. Siehe XXI. Veränderung.

20. Ich gewinne die Königin nebst dem ganzen Spiele.

XXI. Veränderung. (XX.)

	Weiß.	Schwarz.
18.	- -	S. 8b - 7d
19.	D. 6f - 6e*	K. 8e - 8d
20.	L. 7g - 6f*	S. 7d - 6f
21)	D. 6e - 6f*	K. *8d - 8e*
22.	D. 6f - 8f*	K. 8e - 7d
23.	Sr. 7h - 6f*	K. 7d - 6e
24.	D. 8f - 8c	T. 8a - 8c
25)	Sr. *6f - 5h*	

21. Nicht aber auf 7d, um nicht seine Königin durch meinen Zug Lr. 4c - 6e zu verlieren.

24. Ich werde leicht gewinnen, da ich zwey Springer mehr habe.

XXII. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
8) Lr. 4c - 7f*	D. 7e - 7f
9. Sr. 5g - 7f	L. 4g - 5h
10) Sr. 7f - 8h	

8. Nicht Sr. 6h - 7f, um seinen Läufer 4g ferner beschützen zu können.

10. Ich verliere diesen Springer, und habe kein gutes Spiel.

Eilftes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	2e - 4e	7d - 5d	3. S. 1b - 3c	D. 5d - 8d
2.	4e - 5d	D. 8d - 5d	4) 2d - 4d	

4. Ich habe durch diese Züge meine sechs Hauptsteine zum Angriff frei gemacht.

Zwölftes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	2d - 4d	7d - 5d	6) 4d - 5d	S. 6c - 5a
2.	L. 1c - 4f	L. 8c - 5f	7) D. 1d - 4a*	7c - 6c
3.	2c - 4c	5d - 4c	8. 2b - 3b	4c - 3b
4)	S. 1b - 3c	8b - 6c	9) 2a - 3b	7e - 6e
5)	2e - 4e	L. 5f - 6g	10) 5d - 6d	7b - 5b

4. Um seinen Bauer 4c aufzuhalten.

5. Um meinem Läufer 1f für den Angriff seines Bauers 4c Platz zu machen.

6. Zum Schutz seines Bauers 4c.

7. Und beschützt zugleich seinen Springer.

9 *W.* Um meinen Thurn auf seinen Springer angreifen zu lassen.

9 S. Oder 7b - 6b. Siehe I. Veränderung.

10 *W.* Nicht so gut wäre der Zug 4a-5a. Denn der S. würde D. 8d - 5a dagegen ziehn, und (wenn ich darauf T. 1a - 5a gezogen hätte) mit Lr. 8f - 4b ein gutes Spiel haben. —

Oder noch besser ziehe ich 3b - 4b. Siehe V. Veränderung.

10 S. Wenn er Lr. 8f - 6d zieht, so werde ich L. 4f - 6d dagegen ziehn.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
11. S. 3c - 5b	6c - 5b	16. Lr. 6c - 8a	Sr. 8g - 6f
12. Lr. 1f - 5b*	S. 5a - 6c	17) D. 4a - 5a*	K. 8d - 8e
13. Lr. 5b - 6c*	D. 8d - 7d	18. Lr. 8a - 6c*	Sr. 6f - 7d
14. Lr. 6c - 7d*	K. 8e - 8d	19. D. 5a - 8a+	
15) Lr. 7d - 6c	7a - 5a		

---

und, wenn er D. 8d - 6d dagegen gezogen hat, mit D. 4a - 5a zwey Hauptsteine für einen erhalten.

15. Um meine Züge: D. 4a - 5a* und D. 5a - 7c+ zu verhüten.

17. Wenn er den König auf 8c zöge, so wäre er durch D. 5a - 7c sogleich matt.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
9. - -	7b - 6b
10) 5d - 6c	S. 5a - 6c
11. D. 4a - 6c*	D. 8d - 7d
12) D. 6c - 8a*	D. 7d - 8d
13. Lr. 1f - 5b+	

---

10 *W.* Oder S. 3b - 4b. Siehe IV. Veränderung.

10 S. Oder 7e - 6e, siehe II; — oder 7a - 6a, siehe III. Veränder.

12 Auch wenn er D. 7d - 8c zöge, wäre er durch D. 8a - 8c matt.

II. Veränderung. (*I.*)

Weiß.	Schwarz.
10. - -	7e - 6e
11) 6c - 7c*	D. 8d - 7d
12) Lr. 1f - 5b	

11. Wenn er K. 8e - 7e, oder S. 5a - 6c zöge, so würde er doch seine Königin einbüßen.

12. Ich gewinne die Königin.

III. Veränderung. (*I.*)

Weiß.	Schwarz.
10. - -	7a - 6a
11. L. 1a - 1d	D. 8d - 8c
12. 6c - 7c*	S. 5a - 6c
13. D. 4a - 6c*	D. 8c - 7d
14. D. 6c - 7d+	

IV. Veränderung. (*I.*)

Weiß.	Schwarz.
10. 3b - 4b	S. 5a - 7b
11. 5d - 6c	S. 7b - 6d
12. 4e - 5e	S. 6d - 4e
13. 6c - 7c*	D. 8d - 7d
14) Lr. 1f - 5b	L. 6g - 5f

15. Lr. 5b - 7d*	L. 5f - 7d	
16) D. 4*a* - 7*d**	K. 8e - 7d	
17. S. 3c - 4e	K. 7d - 7c	
18. 5e - 6e*	K. 7c - 8d	
19. 6e - 7f	Sr. 8g - 6h	
20. L. 4f - 6h	7g - 6h	
21) T. 1*a* - 1*d**		

14. Um seine Königin zu decken. Denn er darf S. 4e - 3c nicht ziehen, sonst wäre er durch Lr. 5b - 7d; — auch nicht D. 7d - 5b spielen, sonst ist er durch D. 4a - 5b matt.

16. Wenn ich statt dessen D. 4a - 2c ziehe, um meinen Springer zu decken und den feindlichen Springer anzugreifen, so zieht er zwar S. 4e - 3c; aber ich werde mit D. 2c - 3c leicht gewinnen, da dem S. die Königin fehlt.

21. Ich werde bald gewinnen, sobald ich nur meinen König hinter meine Bauern gebracht habe. Denn ich habe zwey Springer gegen einen Läufer und des Gegners Spiel ist eingesperrt und zerrissen.

V. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
10. 3b - 4b	6e - 5d
11) S. 3c - 5*d*	7b - 5b
12. Lr. 1f - 5b	6c - 5b
13. D. 4a - 5b*	D. 8d - 7d
14) S. 5d - 7c*	K. 8*e* - 7*e*
15. D. 5b - 5e*	K. 7e - 8d
16. T. 1a - 1d	D. 7d - 1d*
17) K. 1e - 1d	Sr. 8*g* - 6*f*
18) S. 7c - 8*a*	

11. Um mit 5d - 7c* seinen Thurn zu erobern.

14. Oder K. 8e - 8d. Siehe VI. Veränderung.

17. Um nicht durch D. 5e - 8e sogleich matt zu werden.

18. Ich werde leicht gewinnen.

VI. Veränderung. (*V.*)

Weiß.	Schwarz.
14. - -	K. 8e - 8d
15) T. 1*a* - 1*d*	Sr. 8*g* - 6*f*
16. T. 1d - 7d*	Sr. 6f - 7d
17. S. 7c - 8a	S. 5a - 3b
18) L. 4f - 7c*	K. 8*d* - 8e
19) D. 5*b* - 7*b*	

15 *W.* Um nach Verwechselung der Königinnen matt zu setzen.

15 *S.* Um dies zu hindern.

18. Denn zöge er K. 8d - 8c, so wäre er durch D. 5b - 8b sogleich matt.

19. Um meine beyden Bauern 4b und 4e zu beschützen und den feindlichen Bauer 7a zu rauben. — Ich muß unfehlbar gewinnen.

Anhang.

Regeln für den Anfang eines Spiels, wenn derjenige, welcher den Zug hat, mit andern Zügen anhebt, als mit den Bauern des Königs oder der Königin.

A. Mit dem Springer des Königs.

	Weiß.	Schwarz.
1)	Sr. 1g - 3f	7d - 5d

1. Um zu verhindern, daß ich nicht 2e - 4e ziehn.

B. Mit dem Springer der Königin.

1) S. 1b - 3c 7d - 5d

1. Damit ich nicht durch 2e - 4e mein Spiel in eine bessere Ordnung bringe, sondern noch viele vergebliche Züge thun müsse. Will er es aber nicht hindern, so hat er mit 7e - 5e doch eine bessere Stellung, weil ich den Bauer 2c eingesperrt habe, womit der Angreifer seinem Spiele zu Hülfe kommen muß.

C. Mit dem Bauer des Läufers der Königin.

1.	2c - 4c	7e - 5e
2)	2e - 4e	Lr. 8f - 5c

2. Der S. hat ein besseres Spiel, weil er seinen Springer 8b auf 4d bringen kann und seinem Läufer 5c der Angriff frei ist.

D. Mit dem Bauer des Läufers des Königs.

1.	2f - 4f	7d - 5d
2)	2d - 4d	L. 8c - 5f

2. Wie unter C.

E. Mit dem Bauer des Springers des Königs.

1) 2g - 4g 7e - 5e

1. Um den feindlichen Läufer abzuhalten.

F. Mit dem Bauer des Springers der Königin.

1) 2b - 4b 7d - 5d

1. Wie unter E.

G. Mit dem Bauer des Thurns der Königin.

1) 2a - 4a 7e - 5e

1 W. Um hernach T. 1a - 3a ziehn zu können.

1 S. Um für den Zug Lr. 8f - 3a sein Spiel zu öffnen.

H. Mit dem Bauer des Thurns des Königs.

1) 2h - 4h 7d - 5d

1. Wie unter G.

Zweyter Abschnitt.

Gambitspiele.

Erstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	7) 2d - 4d	7g - 5g
2. 2f - 4f	5e - 4f	8. 2h - 3h	7d - 6d
3) Sr. 1g - 3f	Sr. 8g - 6f	9) S. 1b - 3c	5g - 4g
4) 4e - 5e	D. 8d - 7e	10. 3h - 4g	L. 8c - 4g
5) D. 1d - 2e	Sr. 6f - 5d	11) D. 2e - 4e	7f - 5f
6) 2c - 4c	Sr. 5d - 4b	12. D. 4e - 4f	L. 4g - 3f

3. Oder 2d-4d. Siehe IV. Veränderung.

4. Oder Sr. 6f-5h. Siehe II. Veränderung.

5. Um ihn zu retten und seinen Bauer 4f zu beschützen. — Oder er zieht Sr. 6f-5h. Siehe I. Veränderung.

6. Um damit aus 2c Schach zu bieten, und meinen Thurn zu rauben.

7. Zur Abwehrung dieses Schachs, und zum Angriff seines Bauers 4f durch den Läufer 1c.

9. Denn ich darf den Bauer 6d nicht nehmen, weil der S. sonst, nach Verwechselung der Königinnen, durch den Zug Sr. 4b - 2c seine Absicht doch erreichen würde.

11 *W.* Um sie zu retten, und den Platz 2c beobachtet zu halten.

11 S. Oder L. 4g - 3f. Siehe III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
13. 2g - 3f	6d - 5e	18. D. 5h - 5b*	K. 6c - 6d
14. D. 4f - 5f	5e - 4d*	19. L. 1c - 4f*	D. 7e - 5e
15) S. 3c - 2e	4d - 3d	20. D. 5b - 5e*	K. 6d - 6c
16) D. 5f - 5h*	K. 8e - 7d	21. D. 5e - 5b+	
17) Lr. 1f - 3h*	K. 7d - 6c		

15. Um diesen Springer zu retten.

16. Zöge er den König auf 8d, so würde ich L. 1c - 5g ziehn und endlich seine Königin gewinnen; — oder zöge er ihn auf 7f, so würde folgen: 17. *W.* D. 5h - 7f; *S.* K. 8e - 7f. — 18. *W.* S. 2e - 4d ꝛc. — und würde ich ein gutes Spiel haben.

17. Zöge er ihn auf 6d, so würde er in noch wenigern Zügen matt seyn. Denn ich würde dann mit L. 1c - 4f von neuem Schach bieten, und da es ihm nichts helfen könnte, D. 7e - 6e zu ziehn, so müßte er seinen König auf 6c rücken und würde durch den Zug D. 5h - 5b matt seyn.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. - -	Sr. 6f - 5h
6) S. 1b - 3c	7c - 6c
7) S. 3c - 4e	7d - 5d
8. S. 4e - 6d*	K. 8e - 7d
9. S. 6d - 8e	K. 7d - 8c
10) 2g - 4g	

6. Um das Vordringen meines Springers 3c auf seine Königin zu verhüten.

7. Um seinen Steinen Luft zu machen.

10. Ich gewinne den Springer und durch den Zug 2d-4d das Spiel.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	Sr. 6f - 5h
5. 2d - 4d	7g - 5g
6) Sr. 3f - 2d	Sr. 5h - 7g
7) Sr. 2d - 4e	Lr. 8f - 7e
8. 2h - 4h	Sr. 7g - 6e
9) 4d - 5d	Sr. 6e - 5c
10) Sr. 4e - 5c	Lr. 7e - 5c
11. D. 1d - 5h	Lr. 5c - 4d
12. 4h - 5g	Lr. 4d - 5e
13) 5g - 6g	D. 8d - 7e
14. 6g - 7f*	K. 8e - 8f
15) Lr. 1f - 2e	

6. Um meiner Königin freies Spiel auf den feindlichen Springer zu geben.

7 *W.* Um meinem Läufer Freiheit zu schaffen.

7 S. Um zu verhindern, daß mein Springer aus 6f nicht Schach biete.

9. Zum Angriff auf meinen Springer.

10. Ich würde auch mit dem Zuge S. 1b - 3c ein gutes Spiel bekommen haben.

13. Zum Angriff auf seinen Läufer.

15. Um theils das Schachbieten zu verhindern, wenn sein Läufer 5e gezogen wird; theils meinen Thurn 1h zu retten; theils endlich die Linie f frei zu machen, auf welche mein Thurn in der Folge gezogen werden soll.

III. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
11.	- -	L. 4g - 3f
12.	2g - 3f	6d - 5e
13.	S. 3c - 5d	D. 7e - 6d
14)	4d - 5e	D. 6d - 8d
15)	S. 5d - 6f*	

---

14. Um zu verhüten, daß mein Springer durch den Zug S. 5d - 7c nicht Schach biete und zugleich Königin und Thurn angreife.

15. Ich gewinne einen Bauer und das Spiel.

IV. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
3)	2d - 4d	Sr. 8g - 7e
4)	Sr. 1g - 3f	Sr. 7e - 6g
5.	Lr. 1f - 4c	7d - 6d
6.	Tr. 1h - 1f	Sr. 6g - 4h
7)	2c - 3c	L. 8c - 4g
8)	K. 1e - 2c	Sr. 4h - 2g
9)	Tr. 1f - 1g	L. 4g - 3h
10)	D. 1d - 2e	Sr. 2g - 3e*
11.	L. 1c - 3e	4f - 3e
12.	D. 2e - 3e	

---

3. Um seinen Bauer 4f anzugreifen.

4. Denn wenn ich L. 1c - 4f zöge, so würde der Gegner einen Zug voraus haben.

7. Zöge ich L. 1c - 4f, so würde der S. mit Sr. 4h - 2g* meinen Läufer 4f nehmen.

8. Wegen dieses nicht mehr üblichen Sprunges des Königs siehe die Anmerk. Seite 2.

9. Oder L. 4g - 3f. Siehe V. Veränderung.

10. Wenn er Sr. 2g - 4h zieht, so würde ich mit dem Zuge Sr. 3f - 5g ein gutes Spiel haben.

V. Veränderung. (IV.)

Weiß.		Schwarz.
9.	- -	L. 4g - 3f
10.	D. 1d - 3f	Sr. 2g - 4h
11.	D. 3f - 4f	D. 8d - 7e
12.	Tr. 1g - 1f	Sr. 4h - 6g
13.	Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 8d
14.	D. 4f - 5f	S. 8b - 7d
15.	L. 1c - 5g	S. 7d - 6f
16)	4e - 5e	D. 7e - 7f
17)	5e - 6f	K. 8d - 8e
18.	Tr. 1f - 1e*	Sr. 6g - 7e
19)	D. 5f - 5b*	

16. Oder 6d - 5e. Siehe VI. Veränderung.

17. Um dem Schach zu entgehen, wenn mein Bauer 6f gezogen wird.

19. Ich habe ein gutes Spiel.

VI. Veränderung. (*V.*)

Weiß.	Schwarz.
16. - -	6d - 5e
17) 4d - 5e	D. 7e - 5e
18. Lr. 7f - 6g	D. 5e - 2e*
19. S. 1b - 2d	7h - 6g
20) L. 5g - 6f*	Lr. 8*f* - 7*e*
21) D. 5f - 5d*	K. 8*d* - 8*c*
22) L. 6*f* - 5*e*	Tr. 8h - 8d
23. D. 5d - 6e*	Tr. 8d - 7d
24. T. 1a - 1d	Lr. 7e - 6f
25. Tr. 1f - 1e	D. 2e - 3d*
26) K. 2c - 1c	K. 8c - 8*b*
27) S. 2*d* - 4*e*	T. 7d - 7e
28) D. 6e - 8g*	

17. Wenn er statt dessen Sr. 6g - 5e zieht, so werde ich mit Tr. 1f - 1d Schach bieten, und, wenn er das Schach mit S. 6f - 7d bedeckt, durch Lr. 7f - 6e ein gutes Spiel haben.

20. Zieht er 7g - 6f, so werde ich mit D. 5f - 6f* seinen Thurn und das ganze Spiel gewinnen.

21. Zieht er K. 8d - 8e, so werde ich L. 6f - 7e dagegen ziehn. Denn er darf diesen Läufer weder mit seinem Könige, noch mit der Königin nehmen, weil er durch Tr. 1f - 1e seine Königin einbüßen würde.

22. Um meinen Bauer 2h zu decken.

26. Um seinem Thurn 7d Freiheit zu geben.

27. Durch diesen Zug gebe ich meinem Thurn freies Spiel auf die feindliche Königin, verhindere dem Läufer das Schachbieten aus 5g und erobere seinen Thurn.

28. Der *S.* wird sehr bald matt seyn.

Zweytes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e
2. 2f - 4f	5e - 4f
3) Lr. 1f - 4c	Sr. 8*g* - 6*f*
4) D. 1d - 3f	Lr. 8*f* - 5*e*
5) 2c - 3c	Lr. 5c - 1*g*
6. Tr. 1h - 1g	7g - 5g

3. Oder D. 8d - 4h*, siehe II; — oder 7c - 6c, siehe VII; — oder 7f - 5f siehe VIII. Veränderung.

4. Zieht er dafür D. 8d - 7e, so ist die Folge des Spiels: 5 *W.* S. 1b - 3c; *S.* 7g - 5g. — 6. *W.* 2h - 4h, womit ich gewinne.

5. Wenn er statt dessen 7g - 5g zieht, so sind die folgenden Züge: 6. *W.* 2d - 4d; *S.* Lr. 5c - 6b. — 7 *W.* 2h - 4h, womit ich ein gutes Spiel habe.

Weiß.	Schwarz.
7. 4e - 5e	Sr. 6f - 8g
8. 2d - 4d	D. 8d - 7e
9. 2g - 3g	4f - 3g
10. Tr. 1g - 3g	7h - 6h
11) 2*h* - 4*h*	7*f* - 6*f*
12. D. 3f - 5h*	K. 8e - 8d
13. Lr. 4c - 8g	Tr. 8h - 8g
14) D. 5h - 6h	7*d* - 6*d*
15. D. 6h - 6f	D. 7e - 6f
16. 5e - 6f	Tr. 8g - 8e*

Weiß.	Schwarz.
17. K. 1e - 2f	5g - 4h
18. Tr. 3g - 7g	L. 8c - 6e
19) L. 1c - 5g	Tr. 8e - 8f
20) S. 1*b* - 2*d*	S. 8b - 7d
21) T. 1a - 1e	L. 6e - 7f
22. T. 1e - 7e	L. 7f - 8e
23. 6f - 7f	S. 7d - 6b
24. 7f - 8eD*	Tr. 8f - 8e
25. T. 7e - 6e*	K. 8d - 8c
26. T. 6e - 8e†	

11 *W.* Dies ist ein noch besserer Zug, als D. 3f - 5h. Siehe I. Veränderung.

11 *S.* Denn durch den Zug 5g - 4h würde er meinem Thurn freies Spiel geben.

14. Um seinem Könige Luft zu machen.

19. Um ein verdecktes Schach zu geben.

20. Um meinen Thurn 1a frei zu machen.

21. Um diesen Läufer und das Spiel nicht sogleich zu verlieren.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
11. D. 3f - 5h	Sr. 8g - 6f
12. D. 5h - 7f*	D. 7e - 7f
13. Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 7f
14) Tr. 3g - 3*f*	

14. Dieser Zug hält den feindlichen Springer gefangen und wird ihn leicht erobern.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	D. 8d - 4h*
4) K. 1e - 1f	7*d* - 6*d*
5. Sr. 1g - 3f	D. 4h - 4g
6) K. 1*f* - 2*f*	Sr. 8g - 6f
7) Tr. 1*h* - 1e	

4. Oder Lr. 8f - 5c, siehe III; — oder 7g - 5g, siehe IV; — oder Sr. 8g - 6f, siehe V. Veränder.

6. Um meiner Königin den Schutz des Thurns zu geben.

7. Um meinen Bauer 4e gegen diesen Angriff zu schützen. Ich habe überhaupt eine gute Stellung.

III. Veränderung. (*II.*)

	Weiß.	Schwarz.
4.	- -	Lr. 8f - 5c
5)	2*d* - 4*d*	Lr. 5c - 6b
6)	Sr. 1g - 3f	D. 4*h* - 6*f*
7)	4e - 5e	D. 6*f* - 5*f*
8.	Lr. 4e - 3d	D. 5f - 4g
9.	2h - 3h	D. 4g - 3g
10)	S. 1*b* - 3*c*	Lr. 6b - 4d
11)	S. 3c - 4e	D. 3g - 6*g*
12)	S. 4*c* - 6*f*	

5. Um nicht durch seinen Zug D. 4h - 2f schon matt zu werden.

6. Wenn er statt dessen D. 4h - 4g zieht, so biete ich mit Lr. 4c - 7f Schach, und erobere, wenn er mit dem König den Läufer gewonnen hat, mit Sr. 3f - 5e* seine Königin und gewinne.

7. Zieht er dafür D. 6f - 6c, so muß ich dagegen D. 1d - 2e ziehn.

10. Um zum Angriff seiner Königin zu kommen.

11. Um den Angriff meines Springers aus 6f auf König und Königin zu verhüten.

12. Ich erbeute seine Königin mit dem Läufer 3d, oder den Bauer 5e und gewinne.

IV. Veränderung. (*II.*)

	Weiß.	Schwarz.
4.	- -	7g - 5g
5.	Sr. 1g - 3f	D. 4h - 5h
6)	2d - 4d	Sr. 8g - 6*f*
7.	D. 1d - 2e	S. 8b - 6c
8.	4e - 5e	Sr. 6f - 4g
9.	S. 1b - 3c	Lr. 8f - 7e
10)	S. 3c - 5*b*	Lr. 7*e* - 8*d*
11.	4d - 5d	S. 6c - 5a
12)	K. 1*f* - 1g	D. 5*h* - 6*h*
13)	2h - 3h	Sr. 4g - 3e

6. Zum Schutz seiner Königin und zum Angriff auf meinen Bauer 4e.

10 *W.* Um hernach durch S. 5b-7c* seinen Thurn zu erbeuten.

10 *S.* Um dies zu verhindern.

12 *W.* Um in der Folge meinen Thurn unterstützen zu können.

12 *S.* Um zu verhüten, daß sie nicht gefangen werde.

13. Ich habe eine gute Stellung.

V. Veränderung. (*II.*)

	Weiß.	Schwarz.
4)	-	Sr. 8g - 6*f*
5.	Sr. 1g - 3f	D. 4h - 5h
6)	D. 1*d* - 2e	7g - 5g
7)	Sr. 3*f* - 5e	D. 5h - 2e*
8.	K 1f - 2e	7d - 6d
9.	Sr. 5e - 7f	6d - 5d
10)	Sr. 7f - 8h	5*d* - 4c

4. Zum Angriff meines Bauers 4e.

6. Zum Schutz desselben.

7. Dies ist ein schlechter Zug. Denn er zieht die Verwechselung der Königinnen und den Verlust des Spiels nach sich.

Ein viel besserer Zug wäre 2d-4d. Siehe VI. Veränderung.

10. Der *S.* gewinnt den Springer und das ganze Spiel.

VI. Veränderung. (*V.*)

	Weiß.	Schwarz.
7.	2d - 4d	7d - 6d
8.	4e - 5e	6d - 5e
9)	D. 2e - 5e*	Lr. 8*f* - 7*e*
10)	D. 5*e* - 7*c*	

9. Um seinen Springer nicht zu verlieren.

10. Ich werde gewinnen.

VII. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	- -	7c - 6c
4)	2*d* - 4*d*	7d - 5d
5.	4e - 5d	6c - 5d
6.	Lr. 4c - 5b*	S. 8b - 6c
7.	L. 1c - 4f	D. 8d - 5a*
8)	S. 1*b* - 3*c*	Lr. 8f - 4b
9)	Lr. 5b - 6c*	7*b* - 6*c*

4. Zum Angriff auf seinen Bauer 4f.

8. Um meinen König und den Läufer 5b zu decken.

9. Der *S.* hat ein gutes Spiel.

VIII. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	- -	7f - 5f
4)	4*e* - 5*f*	D. 8d - 4h*
5)	K. 1e - 1f	4*f* - 3*f*
6)	Lr. 4*c* - 5*d*	3f - 2g*
7.	Lr. 5d - 2g	D. 4h - 4f*
8)	D. 1*d* - 3*f*	D. 4f - 3f
9.	Lr. 2g - 3f	7d - 6d
10)	2d - 3d	Sr. 8*g* - 6*h*
11.	L. 1c - 6h	7g - 6h
12.	S. 1b - 3c	7c - 6c
13)	T. 1a - 1e*	K. 8*e* - 8*d*
14.	5f - 6f	S. 8b - 7d
15)	6f - 7f	S. 7*d* - 5*e*
16.	Lr. 3f - 5h	L. 8c - 6e
17.	3d - 4d	L. 6e - 7f
18.	4d - 5e	L. 7f - 5h
19.	5e - 6d	Lr. 8f - 6d
20.	S. 3c - 4e	Tr. 8h - 8f*
21.	S. 4e - 2f	Lr. 6d - 5c
22)	Sr. 1g - 3h	L. 5*h* - 4*g*

4. Oder Lr. 4c-8g. Siehe IX. Veränderung.

5. Um seiner Königin freies Spiel auf meinen Läufer zu geben.

6. Wenn ich Lr. 4c-8g zöge, so würde der *S.* mit 3f-2g Schach bieten, und, wenn ich dann den König auf 2g rückte, mit Tr. 8h - 8g sein Spiel wohl anordnen.

8. Und beschütze zugleich meinen Bauer 5f.

10. Denn, wenn er L. 8c-5f gezogen hätte, so würde mein Läufer 3f ihm den Bauer 7b und den Thurn 8a rauben.

13. Deckte er den König durch Lr. 8f-7e, so würde ich 5f-6f ziehn und seinen Läufer ungehindert nehmen.

15. Um meinen Bauer 7f und den Läufer 3f zugleich anzugreifen.

22. Ich bin jetzt in einer übeln Lage. Denn ziehe ich Tr. 1h-1g, so ist die Folge:

23.	- -	L. 4g - 3h*
24.	K. 1f - 2e	Tr. 8f - 2f*

25. K. 2e - 1d Tr. 2f - 8f, wodurch der S. nicht nur meinen Thurn 1g angreift, sondern mir auch mit zwey Läufern überlegen bleibt.

Oder ziehe ich T. 1e - 5e, so bietet der S. mit L. 4g - 3h Schach, und, wenn ich dann K. 1f - 2e gezogen habe, durch Tr. 8f - 2f aufs neue Schach und gewinnt.

Oder ziehe ich K. 1f - 1g, so wird der S. mit L. 4g - 3f meinen Thurn gewinnen.

Oder endlich ziehe ich gar Sr. 3h-1g, so werde ich durch Tr. 8f - 2f sogleich matt.

IX. Veränderung. (*VIII.*)

Weiß.	Schwarz.
4. Lr. 4c - 8g	D. 8d - 4h*
5) 2g - 3g	4f - 3g
6) Lr. 8g - 5d	3g - 2h*
7) K. 1e - 1f	2h - 1g
8) K. 1f - 1g	D. 4h - 3g*
9. K. 1g - 1f	5f - 4e
10. Lr. 5d - 4e	7d - 5d
11) Lr. 4e - 2g	L. 8c - 4g
12. D. 1d - 1e*	D. 3g - 1e*
13) K. 1f - 1e	L. 4g - 6e

---

5. Ziehe ich dafür K. 1e - 1f, so wird er mit Tr. 8h - 8g sein Spiel gut anordnen.

6. Um aus der Gefahr zu kommen und zu verhüten, daß er nicht durch D. 4h - 4e einen Bauer erbeute, Schach gebe und meinen Thurn gewinne.

7. Oder K. 1e - 2e. Siehe XII. Veränderung.

8 *W.* Wenn ich dafür Tr. 1h - 1g ziehe, so wird er mit 5f - 4e das Spiel gewinnen, da mein König jedem Angriffe blos steht.

8 S. Denn auf 4g würde sie eine Verwechselung der Königinnen veranlassen.

11. Nicht aber Lr. 4e - 5d. Denn sonst würde ich dem Schach und dem Verlust meines Thurns nicht entgehen. —

Auch nicht Lr. 4e - 3f. Siehe X. Veränderung.

13. Der S. gewinnt.

X. Veränderung. (*IX.*)

Weiß.	Schwarz.
11. Lr. 4e - 3f	L. 8c - 3h*
12. K. 1f - 2e	D. 3g - 5e*
13) K. 2e - 3d,	L. 3h - 5f*
14. Lr. 3f - 4e	D. 5e - 4e*
15. K. 3d - 3c	D. 4e - 4c†

---

13. Oder K. 2e - 2f. Siehe XI. Veränderung.

XI. Veränderung. (X.)

Weiß.	Schwarz.
13. K. 2e - 2f	Lr. 8f - 5c*
14. 2d - 4d	Lr. 5c - 4d*
15. L. 1c - 3e	Lr. 4d - 3e*
16) K. 2f - 1e	D. 5e - 3g*
17. K. 1e - 2e	D. 3g - 2f*
18. K. 2e - 3d	L. 3h - 5f*
19. K. 3d - 3c	Lr. 3e - 4d*
20) K. 3c - 3b	L. 5f - 2e*

21) K. 3*b* - 4*b*		L. 2c - 1d
22. Lr. 3f - 1d		D. 2f - 2b*
23) Lr. 1d - 3b		S. 8*b* - 6*a**

16. Wenn ich K. 2f-2e ziehe, so bietet er mit Lr. 3e - 4d von neuem Schach, und setzt, wenn ich den König auf 3d gerückt habe, mit D. 5e-3e matt.

20. Denn den Zug D. 1d - 4d darf ich nicht thun, weil sonst seine Königin meinen Läufer nehmen, Schach bieten und auch meinen Thurn rauben würde.

21. Ziehe ich statt dessen K. 3b-3a, so zieht er L. 2c-1d, und, wenn ich, um nicht gleich durch D. 2f-2b matt zu werden, S. 1b-2d dagegen gezogen habe, so wird er mich durch L. 1d-3f bald besiegen.

Oder wenn ich D. 1d - 2c ziehe, so bietet er mit D. 2f - 3f Schach, und ich werde durch S. 1b-3c zwar den Angriff der feindlichen Königin auf meinen Thurn 1h vereiteln, aber doch das Spiel verlieren.

23. Der S. gewinnt meinen Thurn und das Spiel.

XII. Veränderung. (*IX.*)

Weiß.	Schwarz.
7. K. 1e - 2e	D. 4h - 4g*
8. Sr. 1g - 3f	5f - 4e
9. Tr. 1h - 2h	4e - 3f*
10. Lr. 5d - 3f	D. 4g - 6e*
11) K. 2*e* - 1*f*	

11. Ich muß verlieren.

Drittes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	4) 2*d* - 4*d*	Lr. 8*f* - 4*b*
2. 2f - 4f	Sr. 8g - 6f	5) Lr. 1*f* - 3*d*	D. 8*d* - 7*e*
3) S. 1*b* - 3*c*	5e - 4f	6) D. 1*d* - 2*e*	S. 8*b* - 6*c*

3. Wenn ich statt dessen 4f-5e ziehe, so zieht er Sr. 6f-4e, aber ich erhalte durch Sr. 1g-3f eine gute Stellung.

4 *W.* Zum Angriff seines Bauers 4f durch meinen Läufer.

4 *S.* Um meinen Springer gefangen zu halten.

5 *W.* Zum Schutz meines Bauers 4e, wenn etwa mein Springer 3c genommen wird.

5 *S.* Auch zum Angriff meines Bauers 4e.

6 *W.* Zum Schutz desselben.

6 *S.* Zum Angriff meines Bauers 4d.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7) Sr. 1g - 3f	7g - 5g	20. Tr. 1h - 1e*	K. 7e - 8d
8. 4d - 5d	S. 6c - 5e	21) S. 3c - 4e	7c - 6c
9. Sr. 3f - 5g	Sr. 6f - 5d	22) 5d - 6d	K. 8d - 8e
10. 4e - 5d	D. 7e - 5g	23. S. 4e - 6f*	K. 8e - 8f
11) 2g - 3g	K. 8e - 8d	24. Tr. 1e - 8e*	K. 8f - 7g
12) L. 1c - 4f	S. 5e - 3d*	25. S. 6f - 5h*	K. 7g - 6h
13. D. 2e - 3d	Tr. 8h - 8e*	26) Tr. 8e - 5e	7f - 6f
14) K. 1e - 2d	D. 5g - 6g	27. Tr. 5e - 5f	K. 6h - 6g
15. T. 1a - 1e	D. 6g - 3d*	28. 3g - 4g	7h - 6h
16) K. 2d - 3d	Lr. 4b - 7e	29) 2h - 4h	7b - 6b
17) T. 1e - 7e	Tr. 8e - 7e	30. Tr. 5f - 6f*	K. 6g - 7h
18) L. 4f - 5g	K. 8d - 8e	31. 4g - 5g	L. 8c - 6a*
19. L. 5g - 7e	K. 8e - 7e	32) 3d - 2d	6h - 5g

7. Zu dessen Schutz. — Oder ich ziehe 4e - 5e. Siehe XII. Veränder.

11. Um seinen Springer 5e frei zu machen. Denn 4f - 3g darf er nicht ziehen, weil er dadurch seine Königin einbüßen würde.

12. Um diesen Springer nicht umsonst zu verlieren.

14. Um die Königinnen zu verwechseln.

16. Wenn er 7d - 6d dafür zieht, so ist die Folge:
17 *W.* T. 1e - 8e*; *S.* K. 8d - 8e. — 18. Tr. 1h - 1e*; *S.* K. 8e - 7d. —
19 *W.* L. 4f - 5g, womit ich eine gute Stellung bekomme.

17. Auch könnte ich T. 1e - 3e ziehn, um meine Thürne hinter einander zu bringen.

18 *W.* Um seinen Thurn gefangen zu halten.

18 *S.* Um dies zu vereiteln.

21. Um seinem Könige Raum zu geben.

22 *W.* Um denselben und den Bauer 7d einzuschränken.

22 *S.* Damit ich weder durch S. 4e - 6f seinem Könige den Weg versperren, noch mit Tr. 1e - 8e matt setzen könne.

26. Meinem Springer zum Schutz. — Oder ich ziehe auch 3g - 4g. Siehe VIII. Veränderung.

29. Um seinen Steinen Luft zu machen.

32 *W.* Auf ein schwarzes Feld, um für immer den Nachstellungen des feindlichen Läufers zu entgehen.

32 *S.* Dies ist der einziggute Zug für ihn in seiner Lage. Denn zöge er T. 8a - 8g, so wäre er sogleich durch Tr. 6f - 6h matt. Eben so fehlerhafte Züge wären: L. 6a - 4c, siehe I; — und 6c - 5c, siehe III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
33) 4h - 5g	T. 8*a* - 8*h*	46. K. 5h - 6h	T. 2e - 2h*
34. S. 5h - 3g	L. 6a - 4c	47. S. 5f - 4h	L. 5d - 6e
35. S. 3g - 5f	K. 7h - 8g	48) 6g - 7g	L. 6*e* - 7*f*
36. 5g - 6g	T. 8h - 2h*	49) Tr. 4f - 4g	T. 2*h* - 2*e*
37) K. 2d - 3c	L. 4*c* - 5*d*	50) S. 4*h* - 5*f*	T. 2*e* - 2*h**
38. K. 3c - 4d	T. 2h - 2d*	51. K. 6h - 5g	L. 7f - 6e
39. K. 4d - 5e	T. 2d - 2e*	52) K. 5g - 6f	T. 2*h* - 2*f*
40. K. 5e - 4f	T. 2e - 2f*	53) Tr. 4g - 5g	T. 2*f* - 2*h*
41. K. 4f - 5g	T. 2f - 2g*	54. S. 5f - 7e*	K. 8g - 7h
42. K. 5g - 5h	T. 2g - 2h*	55) 7g - 8gD*	L. 6*e* - 8*g*
43) S. 5f - 4h	K. 8*g* - 7*g*	56) S. 7*e* - 8g	T. 2h - 2f*
44) Tr. 6*f* - 4*f*	T. 2*h* - 2*e*	57. K. 6f - 7e	T. 2f - 2e*
45) S. 4h - 5f*	K. 7*g* - 8*g*	58) K. 7*e* - 7*f*	T. 2e - 2f*

33. Um demnächst meinen Springer zu rauben.

37. Denn den Bauer 2a darf er damit nicht nehmen, weil er sonst durch meinen Zug 2b - 3b eingesperrt würde.

43. Um meinen Thurn anzugreifen.

44 *W*. Um zugleich meinen Springer zu decken.

44 *S*. Um damit aus 5e Schach zu bieten.

45. Er darf ihn weder auf 6f, noch auf 8f ziehen, weil ich durch den Zug S. 5f - 3g Schach bieten und seinen Thurn rauben würde.

48. Weil er sonst durch Tr. 4f - 8f matt würde.

49. Um damit in der Folge aus 6e Schach zu bieten.

50 *W*. Um theils meinen Bauer 7g ferner zu beschützen, theils damit aus 7e Schach zu geben.

50 *S*. Oder T. 2e - 6e*. Siehe V. Veränderung.

52. Um meinen Springer gefangen zu halten.

53. Oder er müßte zur Verwechselung der Thürne und des Läufers und Springers Veranlassung geben wollen, in welchem Fall ich einen meiner Bauern mit Hülfe des Königs bald in die Dame führen und dadurch das Spiel gewinnen würde.

55. Wenn er dafür 7h - 6h zöge, so wäre er durch D. 8g - 7g sogleich matt.

56. Und verhindert, daß er nicht durch seinen Thurn aus 6h mir Schach geben kann.

58. Oder ich müßte denn den Bauer 7d rauben und demnächst meinen Bauer zur Königin machen wollen.

Weiß.	Schwarz.
59) S. 8g - 6f*	T. 2f - 6f
60) K. 7f - 6f	K. 7h - 6h
61. K. 6f - 5f	K. 6h - 7h
62. Tr. 5g - 6g	K. 7h - 8h

Weiß.	Schwarz.
63. K. 5f - 6f	K. 8h - 7h
64. K. 6f - 7f	K. 7h - 8h
65) Tr. 6g - 6h+	

59. Zöge er dafür seinen König auf 8h, so würde er durch Tr. 5g-5h, oder durch Tr. 5g-8g sogleich matt setzen.

60. Zieht er den König auf 8h, so ziehe ich dagegen K. 6f-7f, und mache ihn dann, er mag ziehen, was er will, mit Tr. 5g-5h matt.

65. Hätte auch der S. zwischen diesen Zügen zuweilen seine Bauern in Bewegung gesetzt, so konnte ich die meinigen dagegen ziehn und den andern den Weg versperren, ohne seinen König aus der Ecke zu lassen.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
32. - -	L. 6a - 4c
33) Tr. 6f - 6h*	K. 7h - 8g
34) S. 5h - 6f*	K. 8g - 7f
35) S. 6f - 7d	K. 7f - 7g
36. S. 7d - 5e	L. 4c - 5d
37. 6d - 7d	T. 8a - 8d
38) Tr. 6h - 6f	

33. Oder 5g - 6g*. Siehe II. Veränderung.

34. Zöge er den König auf 8f, so würde ich mit Tr. 6h - 8h* seinen Thurn erobert haben.

35. Denn sonst würde er durch meinen Zug S. 7d - 5e seinen Läufer einbüßen.

38. Ich habe ein gutes Spiel.

II. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
33. 5g - 6g*	K. 7h - 8g
34. 6g - 7g	L. 4c - 7f
35) Tr. 6f - 6h	L. 7f - 5h
36) Tr. 6h - 8h*	

35 *W.* Und zum Schutz meines Springers.

35 *S.* Oder auch L. 7f - 4c.

36. Ich gewinne den Thurn und das Spiel.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
32. - -	6c - 5e
33) 5g - 6g*	K. 7h - 8g
34. Tr. 6f - 7f	L. 6a - 4c
35. S. 5h - 6f*	K. 8g - 8h
36. Tr. 7f - 7h+	

33. Oder K. 7h - 8h. Siehe IV. Veränderung.

IV. Veränderung. (*III.*)

Weiß.	Schwarz.
33. - -	K. 7h - 8h
34. Tr. 6f - 7f	L. 6a - 4c
35. Tr. 7f - 7h*	K. 8h - 8g
36. S. 5h - 6f*	K. 8g - 8f
37. Tr. 7h - 7e	L. 4c - 7f
38. Tr. 7e - 7f+	

V. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
50. - -	T. 2e - 6e*
51. K. 6h - 5g	T. 6e - 6g*
52. K. 5g - 4f	T. 6g - 4g*
53. K. 4f - 4g	L. 7f - 2a
54. 2b - 3b	L. 2a - 1b
55) S. 5f - 7e*	K. 8g - 7g
56) S. 7e - 6c	K. 7g - 6f
57. S. 6c - 7a	L. 1b - 2c
58. 3b - 4b	K. 6f - 5e
59) S. 7a - 8c	6b - 5b
60) K. 4g - 5g	L. 2b - 4e
61) S. 8c - 7a	L. 4e - 3d
62) S. 7a - 8c	K. 5e - 5d
63) K. 5g - 6f	K. 5d - 6c
64. K. 6f - 5e	L. 3d - 1f
65) S. 8c - 7e*	K. 6c - 7b
66. K. 5e - 5d	L. 1f - 2g*
67. K. 5d - 5c	K. 7b - 6a
68) S. 7e - 8g	

55. Weil sonst dieser Bauer zur Dame kommen und Schach bieten würde.

56 *W.* Zum Angriff auf 7a.

56 *S.* Denn er darf weder 7a - 6a ziehen, weil ich durch S. 6c - 8b zwey seiner Bauern angreifen; — noch mit 7d - 6c meinen Springer nehmen, weil mein Bauer 6d sogleich eine Königin werden würde.

59. Oder L. 2c - 4e. Siehe VII. Veränderung.

60. Um ihn in der Folge auf 7b zu bringen.

61 *W.* Zum Angriff auf 5b.

61 *S.* Zum Schutz desselben.

62. Zum Schutz von 6d.

63. Oder K. 5d - 4c. Siehe VI. Veränderung.

65. Hätte er aber dafür K. 6c - 6b gezogen, so würde er sich länger geschützt haben und es würde dann ein unentschiedenes Spiel geworden seyn. Auf diesen Fall hätte ich meinen Springer auf 7e etwas stehen lassen, und meinen König auf 8d hinspielen müssen.

68. Ich bringe diesen Springer, der *S.* mag ziehen, was er will, nach und nach auf die Felder 6f; — 8e; — und 7c, woselbst ich Schach biete, und werde, wenn der *S.* seinen König auf 7a gerückt hat, durch S. 7c - 5b* bald einen meiner Bauern zur Königin machen, und das Spiel gewinnen.

VI. Veränderung. (*V.*)

Weiß.	Schwarz.
63. - -	K. 5d - 4c
64. K. 6f - 7e	L. 3d - 5f
65. S. 8c - 6b*	K. 4c - 4b
66) S. 6b - 7d	L. 5f - 3h

67, S.	7d - 5e	K. 4b - 5c
68)	6d - 7d	L. 3h - 7d
69) K.	7e - 7d	K. 5c - 5d
70. S.	5e - 6c	K. 5d - 5c
71. K.	7d - 7c	K. 5c - 5d
72. S.	6c - 4b*	K. 5d - 4c
73. S.	4b - 6a	K. 4c - 5d
74) K.	7c - 6b	K. 5d - 4c
75) K.	6b - 5a	

66. Durch L. 5f-7d würde er seinen Läufer verlieren, und meinem Bauer 6d den Gang zur Dame öffnen.

68. Um dem Spiele ein Ende zu machen.

69. Zöge er 5b-4b, so würde er durch meinen Gegenzug S. 5e-3d* diesen Bauer verlieren.

74. Denn sonst verliert er seinen Bauer.

75. Ich gewinne zwar den Bauer, aber das Spiel bleibt doch unentschieden.

VII. Veränderung. (V.)

Weiß.		Schwarz.
59.	- -	L. 2c - 4e
60. K.	4g - 5g	L. 4e - 7b
61. S.	8c - 6b	K. 5e - 6d
62. K.	5g - 4f	L. 7b - 6c
63) K.	4f - 3e	K. 6d - 7c
64) S.	6b - 7d	L. 6c - 7d
65) K.	3e - 4d	K. 7c - 6b
66) K.	4d - 3c	K. 6b - 5b

63. Zum Angriff auf meinen Springer.

64. Um das Spiel zu endigen.

65. Meinem Bauer zur Hülfe.

66. Das Spiel bleibt unentschieden, weil ich meinen Bauer nicht in die Dame führen kann.

VIII. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
26)	3g - 4g	7b - 6b
27) K.	3d - 3e	K. 6h - 5g
28) K.	3e - 3f	6c - 5c
29. K.	2f - 3g	L. 8c - 7b
30.	2h - 4h*	K. 5g - 6g
31. Tr.	8e - 5e	7f - 6f
32) Tr.	5e - 5f	T. 8a - 8f
33. S.	5h - 4f*	K. 6g - 7g
34) Tr.	5f - 5h	L. 7b - 4e
35.	2c - 3c	6f - 5f
36.	4g - 5g	T. 8f - 7f
37. S.	4f - 3h	K. 7g - 8f
38) K.	3g - 4f	L. 4e - 5d
39.	2a - 3a	L. 5d - 6e
40. K.	4f - 5e	L. 6e - 4c
41) S.	3h - 4f	L. 4c - 3b
42. Tr.	5h - 6h	L. 3b - 1d
43)	5g - 6g	7h - 6g
44) Tr.	6h - 6g	T. 7f - 7h
45) Tr.	6g - 5g	L. 1d - 2c
46.	4h - 5h	T. 7h - 7f
47. S.	4f - 6g*	K. 8f - 8e
48) S.	6g - 7e	5f - 4f
49) Tr.	5g - 2g	L. 2c - 3d
50. Tr.	2g - 2d	L. 3d - 4e
51. S.	7e - 5f	4f - 3f

52. Tr. 2d - 2f L. 4c - 2e
53. S. 5f - 3g L. 2e - 1d
54) K. 5e - 4e T. 7f - 6f
55. Tr. 2f - 1f T. 6f - 6e*
56. K. 4e - 4f T. 6e - 6f*
57) K. 4f - 3e T. 6f - 6d
58) S. 3g - 4e

---

26. Um mit dem Läufer Schach zu bieten.

27 *W*. Um dies zu verhindern.

27 S. Um den Bauer zu rauben.

28 *W*. Oder Tr. 8e-8g*. Siehe IX. Veränderung.

28 S. Um hernach mit dem Läufer Schach zu bieten.

32. Zieht er L. 7b-4e, so ist er durch Tr. 5f-6f matt.

34. Zum Angriff auf 2c.

38. Zum Angriff auf 2a.

41 *W*. Um zu verhindern, daß er nicht durch L. 4c - 2e meinen Thurn angreife.

41 S. Weil er diesen Angriff nun aus 1d zu thun gedenkt.

43. Denn wenn er T. 7f-7g, und ich 6g-7h dagegen zöge, so wird er entweder seinen Thurn verlieren, oder zugeben müssen, daß mein Bauer zur Dame komme.

44. Zum Angriff auf 4h.

45 *W*. Um ihn zu verleiten, es zu thun, wogegen ich nun durch S. 4f-6g* ihm den Thurn rauben würde.

45 S. Um den Bauer 5f zu decken.

48. Zum Angriff auf 5f.

49. Zum Angriff auf 2c.

54. Zum Angriff auf 6d.

57. Und vertheidigt seinen Läufer.

58. Ich gewinne den Thurn, oder den Läufer und das Spiel.

IX. Veränderung. (*VIII.*)

Weiß.	Schwarz.
28) Tr. 8e - 8g*	K. 5g - 4h
29) S. 5h - 4f	7h - 5h
30. S. 4f - 5h	6c - 5c
31) S. 5h - 4f	L. 8c - 7b
32. Tr. 8g - 7g	T. 8a - 8e*
33. K. 3e - 2f	T. 8e - 4e
34. S. 4f - 2g*	K. 4h - 3h
35) S. 2g - 3e	T. 4e - 4g
36) Tr. 7g - 4g	

---

28. Wenn er dafür den König auf 6h rückt, so werde ich dagegen S. 5h-6f ziehn, und ihn, wenn er L. 8c-7b gezogen hat, mit 4g-5g matt setzen.

29 *W*. Um seinem Könige den Weg zu versperren.

29 S. Oder, um seinen Thurn auf den meinigen angreifen zu lassen, L. 8c-7b. Siehe XI. Veränder.

31. Um seinen Läufer in Thätigkeit zu setzen und zugleich seinen Thurn zu decken.

35. Oder K. 3h-4h. Siehe X. Veränderung. — Zöge er aber den König auf 2h, so wäre er mit Tr. 7g-7h sogleich matt.

36. Der S. mag nun ziehen, was er will, so werde ich durch folgende Züge das Spiel gewinnen:

37. Tr. 4g - 4f

38. S. 3e - 5f

39. Tr. 4f - 4h +

X. Veränderung. (IX.)

Weiß.	Schwarz.
35. - -	K. 3h - 4h
36. S. 3e - 5f*	K. 4h - 3h
37) S. 5f - 6h	T. 4e - 5e
38. Tr. 7g - 7h	L. 7b - 4e
39) Tr. 7h - 8h	7f - 6f
40. S. 6h - 7f*	3h - 4g
41) S. 7f - 5e*	

---

37. Um zu verhüten, daß ich ihn nicht durch die Züge: Tr. 7g - 5g und Tr. 5g - 5h matt setze.

39. Um den Thurn auf seiner Stelle zu decken.

41. Ob ich gleich meinen Springer auch verliere, so gewinne ich doch das Spiel, weil ich seine Bauern mit meinem Thurn rauben, und meinen Bauer auf 8d zur Dame führen kann, woran mir der feindliche Läufer nicht hinderlich ist.

XI. Veränderung. (IX.)

Weiß.	Schwarz.
29. - -	L. 8c - 7b
30. Tr. 8g - 7g	6c - 5c
31. Tr. 7g - 7h*	K. 4h - 4g
32. Tr. 7h - 7f	T. 8a - 8e*
33) Tr. 7f - 7e	T. 8e - 8f
34) Tr. 7e - 7g*	K. 4g - 5f
35. Tr. 7g - 7d	T. 8f - 8e*
36) Tr. 7d - 7e	L. 7b - 6c
37) S. 4f - 5d	T. 8e - 8d
38. S. 5d - 4f	T. 8d - 6d
39. Tr. 7e - 7f*	K. 5f - 5e
40. S. 4f - 3d*	K. 5e - 6e
41) Tr. 7f - 7a	T. 6d - 4d
42. S. 3d - 2f	L. 6c - 5b
43. Tr. 7a - 7b	T. 4d - 6d
44. S. 2f - 4e	T. 6d - 6c
45) S. 4e - 3c	L. 5b - 4c
46. 2b - 3b	L. 4c - 5d
47) S. 3c - 4a	T. 6c - 6d
48. Tr. 7b - 8b	K. 6e - 6f
49. S. 4a - 6b	T. 6d - 6e*
50. K. 3e - 3d	L. 5d - 4e*
51) K. 3d - 3c	

---

33. Zöge er T. 8e - 7e*, so würde ich durch 6d - 7e ein sehr gutes Spiel haben, indem ich diesen Bauer zur Dame führen würde.

34. Zöge er den König auf 4h, so würde ich durch S. 4f - 6g* ihm seinen Thurn rauben.

36. Um seinen Thurn zu decken.

37. Denn er darf weder meinen Springer nehmen, weil er dafür seinen Thurn; noch meinen Thurn, weil er durch S. 5d - 7e* denselben Thurn, und wegen des Schachs auch seinen Läufer einbüßen würde.

41. Um aus 4e Schach zu bieten.

45. Um ihn zu retten, und hernach aus 5d, oder 1f anzugreifen.

47 *W.* Zum Angriff auf seinen Bauer 6b.

47 *S.* Zum Angriff auf meinen Thurn 7b durch seinen Läufer 5d.

51. Ich werde gewinnen, wenn ich den König hinter meinen Bauern auf 2b decke, und einen derselben in die Dame führe.

XII. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
7)	4e - 5e	S. 6c - 4d
8.	5e - 6f	S. 4d - 2e
9.	6f - 7e	S. 2e - 3c
10)	2a - 3a	Lr. 4b - 5a
11)	L. 1c - 2d	

---

7. Oder Sr. 6f - 5d. Siehe XIII. Veränderung.

10. Nähme ich den Springer, so würde er mit Lr. 4b - 3c* meinen Thurn erobern.

11. Ich raube den Springer, oder Läufer.

XIII. Veränderung. (*XII.*)

	Weiß.	Schwarz.
7)	- -	Sr. 6f - 5d
8)	L. 1c - 2d	S. 6c - 4d
9)	S. 3c - 5d	D. 7e - 4h*
10.	2g - 3g	4f - 3g
11.	D. 2e - 2g	3g - 2h*
12)	K. 1e - 1f	2h - 1g
13)	D. 2g - 1g	D. 4h - 8d
14.	L. 2d - 4b	S. 4d - 6e
15.	Tr. 1h - 7h	Tr. 8h - 7h
16)	S. 5d - 6f*	D. 8d - 6f*
17.	5e - 6f	7g - 6g
18.	Lr. 3d - 6g	7f - 6g
19.	D. 1g - 6g*	Tr. 7h - 7f
20)	D. 6g - 8g*	S. 6e - 8f
21.	T. 1a - 1e*	K. 8e - 8d
22)	D. 8g - 7f	7c - 6c
23.	L. 4b - 6d	S. 8f - 6e
24.	D. 7f - 7e†	

---

7. Um meinem Bauer 5e zu weichen, und meinen Springer 3c, der bereits von seinem Läufer gefangen gehalten wird, anzugreifen.

8. Zum Angriff auf meine Königin.

9. Zum Angriff auf vier feindliche Steine.

12. Zöge er dafür Lr. 4b - 2d, so wäre die Folge:

13. Tr. 1h - 2h D. 4h - 8d

14. D. 2g - 2d, womit ich einen Stein mehr gewonnen hätte.

13. Denn er kann sie durch keinen andern Zug retten.

16. Zöge er 7g - 6f, so wäre er in noch wenigern Zügen matt:

17. D. 1g - 8g* S. 6e - 8f

18. D. 8g - 8f†

20. Zöge er Tr. 7f - 8f, so würde ich durch folgende Züge eben so leicht gewinnen:

21. 6f - 7f* K. 8e - 8d

22. L. 4b - 8f ꝛc.

22. Um seinem Könige Luft zu machen.

Viertes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	11. 4e - 5e	6d - 5e
2. 2f - 4f	7d - 6d	12) 4d - 5e	Lr. 8*f* - 5c
3. Lr. 1f - 4c	5e - 4f	13) K. 1*f* - 2*e*	D. 4h - 2f*
4. 2d - 4d	D. 8d - 4h*	14. K. 2e - 1d	D. 2f - 2g
5) K. 1e - 1f	L. 8c - 4*g*	15) Tr. 1h - 1f	Tr. 8*h* - 8*d*
6) Sr. 1g - 3*f*	L. 4g - 3f	16) Lr. 7f - 6e*	Tr. 8*d* - 7*d*
7) D. 1*d* - 3*f*	7g - 5g	17. Lr. 6e - 7d*	Sr. 6f - 7d
8) D. 3*f* - 3*b*	K. 8*e* - 8*c*	18. D. 3b - 8g*	Sr. 7d - 8f
9. Lr. 4c - 7f	Sr. 8g - 6f	19) Tr. 1*f* - 4*f*	
10) S. 1*b* - 2*d*	5g - 4g		

5. Zum Angriff auf meine Königin.

6. Um diesen zu verhüten, und dagegen die seinige anzugreifen.

7. Zum Angriff auf seinen Bauer 4f.

8 *W.* Zum Angriff auf seine Bauern 7b und 7f.

8 S. Wegen dieses nicht mehr üblichen Sprunges siehe die Anm. Seite 2.

10. Wenn ich dafür D. 3b-6e* ziehe, so wird der S., um nicht Läufer und Thurn zu verlieren, Sr. 6f-7d ziehn müssen.

12. Um mit D. 4h-2f matt zu setzen.

13. Dies ist ein besserer Zug, als 5e-6f, oder Lr. 7f-6e*. Denn im letztern Falle ist die Folge: 13 *S.* S. 8b - 7d. — 14 *W.* Lr. 6e - 7d*; S. K. 8c-7d. — 15 *W.* D. 3b-5b* ꝛc.

15. Um meinen Springer gefangen zu halten. — Auch könnte er, um Springer und Thurn zugleich anzugreifen, ziehen Sr. 6f-4e, siehe I; — oder Lr. 5c-3e, siehe II. Veränderung.

16. Wenn er statt dessen S. 8b-7d zieht, so wird er sogleich den Springer 6f verlieren.

Oder zieht er Sr. 6f-7d, so greife ich mit Lr. 6e-5d seine Königin an und raube diese; oder setze, wenn sie fortzieht, durch D. 3b-7b matt.

19. Ich werde leicht gewinnen.

I. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
15.	- -	Sr. 6f - 4e
16)	Lr. 7f - 6e*	S. 8b - 7d
17.	Lr. 6e - 7d*	K. 8c - 7d
18)	D. 3b - 5d*	

16. Zieht er dafür K. 8c-8d, so werde ich ihm mit D. 3b-5d* sogleich den Springer abgewinnen.

18. Ich gewinne den Springer und das Spiel, wenn auch die Königinnen verwechselt sind.

II. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
15.	- -	Lr. 5c - 3e
16.	5e - 6f	Lr. 3e - 2d
17.	Lr. 7f - 6e*	S. 8b - 7d
18)	D. 3b - 3d	

18. Zum Angriff auf seinen Springer und zum Schutz meines Thurns. — Ich werde leicht gewinnen.

Fünftes Spiel.

Weiß.		Schwarz.
1.	2e - 4e	7e - 5e
2.	2f - 4f	Lr. 8f - 5c
3)	Sr. 1g - 3f	7d - 6d
4.	4f - 5e	6d - 5e
5.	Sr. 3f - 5e	D. 8d - 4h*
6)	2g - 3g	D. 4h - 4e*
7.	D. 1d - 2e	D. 4e - 1h
8.	Sr. 5e - 6g*	Sr. 8g - 7e
9)	Sr. 6g - 8h	L. 8c - 3h

3. Zum Angriff auf seinen Bauer 5e. Denn wenn ich dafür 4f-5e gezogen hätte, so würde er mir durch D. 8d-4h* viel schaden.

6. Wenn ich K. 1e-2e ziehe, so bin ich durch D. 4h-4e matt.

9. Zum Angriff meines Läufers. Er verwechselt Läufer und Königinnen und gewinnt meinen Springer 8h nebst dem ganzen Spiele.

Anhang.

Merkwürdige Züge,

wobey, wie natürlich, vorausgesetzt wird, daß der Gegner keinen Zug thut, der dieselben hindert.

A. Der Weiße setzt in vier Zügen *) matt.

1. 2e - 4e. — 2. D. 1d - 3f. — 3. Lr. 1f - 4c. — 4. D. 3f - 7f +.

B. Der Weiße setzt in 5 Zügen matt:

1. 2e - 3e. — 2. 2c - 3c. — 3. D. 1d - 3b. — 4. Lr. 1f - 4c. — 5. Lr. 4c - 7f +.

C. Der Schwarze setzt in 5 Zügen matt:

1. 7e - 5e. — 2. D. 8d - 6f. — 3. Sr. 8g - 6h. — 4. Sr. 6h - 4g. — 5. D. 6f - 2f +.

D. Der Schwarze setzt in 8 Zügen mit den beyden Springern matt:

1. Sr. 8g - 6h. — 2. Sr. 6h - 5f. — 3. Sr. 5f - 4h. — 4. S. 8b - 6c. — 5. S. 6c - 4b. — 6. S. 4b - 5d. — 7. S. 5d - 4f. — 8. S. 4f - 2g +.

E. Der Schwarze erobert in 8 Zügen Königin und Thurn:

1. S. 8b - 6a. — 2. S. 6a - 4b. — 3. Sr. 8g - 6h. — 4. Sr. 6h - 5f. — 5. Sr. 5f - 4d. — 6. S. 4b - 2c* (der *W.* nimmt nun diesen Springer mit D. 1d - 2c) — 7. Sr. 4d - 2c* — 8. Sr. 2c - 1a.

---

*) Dieser sogenannte Königszug giebt aber doch noch nicht das geschwindeste Schachmatt. Man hat eins von zwey Zügen. Wenn nemlich der S. zuerst 7f - 5f, und dann 7g - 5g zieht, so werde ich dagegen zuerst den Bauer 2e - 3e vorrücken, und im zweyten Zuge sogleich mit D. 1d - 5h matt setzen.

Dritter Abschnitt.

Spiele mit Vorgeben.

Erstes Spiel.

Der Schwarze giebt dem Weißen zwey Züge vor.

	Weiß.	Schwarz.
1)	2e - 4e 2d - 4d	7c - 6c
2.	2c - 4c	7d - 5d
3)	4e - 5d	6c - 5d
4.	4c - 5d	D. 8d - 5d
5.	S. 1b - 3c	D. 5d - 8d
6)	L. 1c - 4f	7e - 6e
7)	S. 3c - 5b	S. 8b - 6e
8.	D. 1d - 4a	L. 8c - 7d
9)	S. 1g - 3f	Lr. 8f - 7e

1. Denn durch das Vorrücken der Bauern 7e oder 7d würde er seine Steine einsperren.

3. Oder 4e - 5e. Siehe II. Veränderung.

6. Um seinem Läufer 8f Platz zu machen. — Oder er zieht Sr. 8g - 6f. Siehe I. Veränderung.

7 *W*. Um damit in der Folge aus 7c Schach zu geben.

7 *S*. Um dies zu verhindern.

9 *W*. Um ihn auf 5e zu bringen.

9 *S*. Um seinen König, der in Gefahr ist, rücken zu können. Der S. hat eine gute Stellung.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
6.	- -	Sr. 8g - 6f
7)	S. 3c - 5b	Sr. 6f - 5d
8.	L. 4f - 3e	D. 8d - 5a*
9)	L. 3e - 2d	D. 5a - 6b
10)	2a - 4a	S. 8b - 6c
11.	Lr. 1f - 4c	7e - 6e
12)	D. 1d - 2e	Lr. 8f - 7e
13)	L. 2d - 3c	Tr. 8h - 8f

7 *W.* Um hernach durch S. 5b - 7c* seinen Thurn zu erobern.

7 S. Um dies zu verhindern und meinen Läufer 4f anzugreifen.

9. Wenn ich D. 1d - 2d ziehe, so wird er D. 5a - 2d* dagegen ziehn, und ich werde mit K. 1e - 2d kein gutes Spiel haben.

10. Zum Angriff auf meinen Bauer 4d.

12. Um seinen Bauer 6e gefangen zu halten.

13 *W.* Um meinen Bauer 4d zu decken.

13 S. Um hernach den König auf 8g springen zu lassen. Siehe die Anm. Seite 2. — Der S. hat dadurch eine gute Stellung erhalten.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3)	4e - 5e	5d - 4c
4)	Lr. 1f - 4c	7e - 6e

3. Wenn er L. 8c - 5f zieht, so muß ich, um die feindlichen Steine einzusperren, 4c - 5c, und er, um dies zu vereiteln, 7b - 6b ziehn.

4. Um seinem Läufer Freiheit zu verschaffen, oder die Züge Sr. 8g - 7e und Sr. 7e - 5d hernach thun zu können. Doch ist es besser, daß er, ehe er den dritten Zug 5d - 4c thut, seinen Läufer 8c vorrücken läßt, damit er nicht eingesperrt werde.

Zweytes Spiel.

Der Schwarze giebt zwey Züge gegen den Bauer 2f des Weißen vor.

	Weiß.	Schwarz.
1)	2d - 4d L. 1c - 4f	7d - 5d
2.	2c - 4c	5d - 4c
3)	2e - 3e	7b - 5b
4)	2a - 4a	7c - 6c
5.	4a - 5b	6c - 5b
6.	2b - 3b	4c - 3b
7.	Lr. 1f - 5b*	L. 8c - 7d
8)	D. 1d - 3b	

1. Dies ist im gegenwärtigen Falle der beßte Zug. Nicht so gut wäre: 2e - 4e und Sr. 1g - 3f, siehe I; — und noch verwerflicher: 2e - 4e und 2d - 4d, siehe II. Veränderung.

3. Um seinen Bauer 4c durch meinen Läufer 1f zu nehmen.

4. Wenn er statt dessen 5b - 4a zieht, so werde ich durch D. 1d - 4a* und hernach durch D. 4a - 4c mich in eine gute Lage setzen.

8. Ich habe zum fortgesetzten Angriff ein gutes Spiel.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
1)	2e - 4e	
	Sr. 1g - 3f	7e - 5e
2)	Lr. 1f - 4c	Lr. 8f - 5c
3)	2c - 3c	S. 8b - 6c
4.	2d - 4d	5e - 4d
5.	3c - 4d	Lr. 5c - 4b*
6)	S. 1b - 3c	Sr. 8g - 6f
7.	4e - 5e	Sr. 6f - 4e
8)	D. 1d - 3b	

---

1. Um den Zug des Gegners D. 8d-4h* zu verhüten.

2. Denn mit Sr. 3f-5e würde ich wieder seinen Zug D. 8d-4h* veranlassen.

3. Um seinen Bauer 5e zu beschützen.

6. Zum Angriff auf meinen Bauer 4e.

8. Zum Angriff auf seinen Bauer 7f und zum Schutz meines Springers. Oder ich kann auch zum Angriff auf seinen Springer 4e den Zug D. 1d-3d thun, — und habe eine ziemlich gute Stellung.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	2e - 4e	
	2d - 4d	7e - 5e
2.	4d - 5e	D. 8d - 4h*
3)	K. 1e - 2d	D. 4h - 4e
4)	Sr. 1g - 3f	Lr. 8f - 5c
5)	2c - 3c	D. 4e - 3e*
6.	K. 2d - 2c	D. 3e - 2f*
7.	L. 1c - 2d	7d - 6d
8.	2b - 3b	L. 8c - 5f*
9)	K. 2c - 2b	6d - 5e
10.	Sr. 3f - 5e	Lr. 5c - 6d
11)	Sr. 5e - 3f	D. 2f - 5c

---

3. Wenn ich 2g-3g ziehe, so gewinnt er durch D. 4h - 4e* einen Bauer und den Thurn.

4. Um meinen Bauer 5e zu beschützen.

5. Um keine Ursach zur Verwechselung der Königinnen zu geben und seinen Zug D. 4e-3e† zu verhüten.

9. Denn, wenn ich den König mit Lr. 1f-3d bedeckte, so würde er den Bauer 2g schlagen, drey Bauern gegen einen erlangen und seine Königin zu neuen Angriffen zurückziehn.

11. Mein Spiel ist in große Unordnung gebracht.

Drittes Spiel.

Der Schwarze giebt einen Zug gegen den Bauer 2f vor.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1) 2c - 3c	7e - 5e	8) 2b - 4b	Sr. 8g - 7e
2. 2d - 4d	5e - 4e	9) 4b - 5b	L. 7d - 6e
3. L. 1c - 4f	7d - 5d	10. S. 1b - 3a	T. 8b - 8a
4. 2e - 3e	7c - 5c	11) D. 7a - 7b	L. 6e - 7d
5) L. 4f - 8b	T. 8a - 8b	12) T. 1a - 1b	D. 8d - 5a
6) D. 1d - 4a*	L. 8c - 7d	13) 5b - 6b	Sr. 7e - 5f
7) D. 4a - 7a	5c - 4c	14. S. 3a - 5b	Sr. 5f - 6d

1. Wenn ich 2e - 3e zöge, so wäre die Folge, wie in der I. Veränderung.

5. Einen viel bessern Zug thäte ich mit Lr. 1f - 5b *, um meine Steine ins Feld zu bringen. Wenn der S. S. 8b - 7d, oder S. 8b - 6c dagegen zieht, so werde ich Sr. 1g - 2e ziehn, um meinen Bauer 4d zu decken. — Mit dem obigen Zuge L. 4f - 8b werde ich meine Königin einbüßen, oder doch wenigstens die Königinnen verwechseln müssen.

6. Um zugleich seinen Bauer 7a anzugreifen.

7. Um meiner Königin und dem Läufer 1f den Weg zu versperren. Wenn er dafür 5c - 4d zieht, so habe ich mit D. 7a - 4d ein gutes Spiel.

8. Zum Schutze seines Bauers 5d. — Wenn er L. 7d - 6c zur Vertheidigung des Bauers 7b und um hernach mit T. 8b - 8a meine Königin anzugreifen, zieht, so muß ich D. 7a - 3a dagegen ziehn.

9. Dies ist kein guter Zug, weil er den Verlust der Königin nach sich zieht. Besser zöge ich D. 7a - 3a. Der S. wird dann Sr. 7e - 5f, und ich darauf D. 3a - 1c ziehn; aber doch wird er alsdann mit D. 8d - 4h * ein gutes Spiel haben.

11 *W.* Oder D. 7a - 5c. Siehe VI. Veränderung.

11 S. Um meine Königin einzusperren. — Oder er zieht T. 8a - 3a. Siehe V. Veränderung.

12 *W.* Oder S. 3a - 2c. Siehe IV. Veränderung. — Einen bessern Zug thäte ich mit S. 3a - 4c.

12 S. Wenn er nicht etwa durch T. 8a - 3a den Springer nehmen will.

13. Um nachher meine Königin durch den Zug D. 7b - 7c zu retten.

Weiß.	Schwarz.
15) D. 7*b* - 7*c*	L. 7d - 5b
16) D. 7*c* - 5*c*	D. 5a - 3c*
17) K. 1e - 2f	Tr. 6*d* - 5*f*
18) T. 1*b* - 3*b*	D. 3c - 2d*

Weiß.	Schwarz.
19. Lr. 1f - 2e	Lr. 8f - 5c
20. T. 3b - 1b	D. 2d - 3e*
21) K. 2f - 1f	Lr. 5*f* - 4*d*

15. Oder S. 5b - 6d*. Siehe II. Veränderung. — Auch könnte ich S. 5b - 7c* ziehn, dadurch seinen Thurn 5a erobern und die Königinnen verwechseln. Es erhellet hieraus, daß seine beyden letzten Züge Sr. 7e - 5f und Sr. 5f - 6d nicht vortheilhaft gewesen sind. — Oder wenn ich D. 7b - 5d ziehe, so wird er L. 7d - 5b dagegen ziehn, und ich biete alsdann mit D. 5d - 5e Schach. Er rückt sodann seinen König und hat den Vortheil, einen Läufer mehr zu haben.

16. Um entweder dieselbe zu retten, oder die Königinnen zu verwechseln. — Wenn ich T. 1b - 5b ziehe, so siehe III. Veränderung.

17. Um damit das Feld 3g zu beobachten.

18. Damit ich nicht durch D. 3c - 3e sogleich matt werde.

21. Der S, wird in wenigen Zügen matt setzen.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 3e	7e - 5e
2) 2d - 4d	5*e* - 4*d*
3. 3e - 4d	D. 8d - 4h*
4. 2g - 3g	D. 4h - 4e*
5) D. 1*d* - 2*e*	

2. Wenn er 5e - 4e zieht, so werde ich 2c - 4c dagegen ziehn.

5. Um meinen Thurn 1h nicht zu verlieren, worauf die Königinnen verwechselt werden. Ich habe von dem ihm vorgegebenen Bauer keinen sonderlichen Schaden.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
15. S. 5b - 6d*	Lr. 8f - 6d
16) T. 1b - 5b	D. 5*a* - 3c*
17) K. 1e - 2*f*	T. 8a - 3a
18) Lr. 1*f* - 2*e*	D. 3c - 3e*
19. K. 2f - 1e	T. 3a - 2a
20) T. 5b - 1b	D. 3*e* - 4*d*

16. Wenn er L. 7d - 5b zieht, so rette ich meine Königin durch den Zug D. 7b - 5d. — Oder zieht er gar D. 5a - 5b, so verliert er durch meine Königin beyde Thürne.

17. Ziehe ich den König auf 1d, so setzt er mich mit T. 8a - 2a, und hernach mit D. 3c - 1a, oder D. 3c - 2d sogleich matt.

18. Um den Zug des Gegners D. 3c-3e† zu verhüten.

20 *W.* Damit ich nicht durch T. 2a-1a matt gesetzt werde.

20 *S.* Er zieht alsdann D. 4d-5c, und L. 7d-8c und erlangt meine Königin und das Spiel mit Gewalt.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
16. T. 1b - 5b	D. 5a - 5b
17. 6b - 7b	Sr. 6d - 7b
18. D. 7c - 3g	T. 8a - 2a
19) Lr. 1*f* - 2*e*	Lr. 8*f* - 6*d*

19 *W.* Sonst würde ich durch D. 5b-1b sogleich matt.

19 *S.* Zum Angriff auf meine Königin. — Er gewinnt das Spiel.

IV. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
12) S. 3a - 2c	D. 8*d* - 5*a*
13) 5*b* - 6*b*	Sr. 7*e* - 5*f*
14. D. 7b - 7c	Lr. 8f - 6d
15) D. 7c - 7b	L. 7*d* - 6*c*

12. Um damit das Feld 4b zu beobachten.

13 *W.* Um meine Königin durch den Zug D. 7b - 7c zu retten. — Denn zöge ich T. 1a - 1b, so würde er L. 7d - 8c ziehn und meine Königin erbeuten.

13 *S.* Um die Rettung meiner Königin zu verhindern.

15. Der *S.* erlangt meine Königin mit Gewalt.

V. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
11. - -	T. 8a - 3a
12. 5b - 6b	L. 6e - 7d
13) D. 7*b* - 7*c*	

13. Um die Königinnen zu verwechseln, weil ich die meinige doch gegen einen andern Stein verlieren würde. Aber ich muß sie am Ende doch verlieren.

VI. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
11) D. 7a - 5c	Sr. 7*e* - 5*f*
12. D. 5c - 8f*	K. 8e - 8f
13. S. 3a - 2c	

11. Um zu verhindern, daß ich meine Königin nicht auf 4b rette, indem nun sein Läufer 8f auf diesen Platz gerichtet ist.

Viertes Spiel.

Der Schwarze giebt den Springer 8b gegen den Zug und den Bauer 2f vor.

	Schwarz.	Weiß.
1)	7e - 5e	2d - 3d
2)	7f - 5f	2e - 4e
3.	5f - 4e	D. 1d - 5h*
4)	7g - 6g	D. 5h - 5e*
5.	D. 8d - 7e	D. 5e - 8h
6)	4e - 3d*	K. 1e - 1d
7.	3d - 2c*	K. 1d - 2c
8.	D. 7e - 4e*	Lr. 1f - 3d
9.	D. 4e - 2g*	Sr. 1g - 2e
10.	D. 2g - 1h	D. 8h - 8g
11)	D. 1h - 2h	Lr. 3d - 6g*
12.	7h - 6g	D. 8g - 6g*
13)	K. 8e - 8d	D. 6g - 5g*
14.	Lr. 8f - 7e	D. 5g - 8g*
15.	Lr. 7e - 8f	D. 8g - 8f†

1. Oder 2e-3e. Siehe I. Veränderung.

2. Oder 7d-5d. Siehe IV. Veränderung.

4. Ich nehme entweder seine Königin, wenn er mit derselben seinen König bedeckt, oder den Thurm 8h, oder den Bauer 4e. Unter diesen Fällen ist es am rathsamsten, die Königin zu nehmen.

6. Oder er zieht, um diesen Springer nicht zu verlieren, und meine Königin gefangen zu halten Sr. 8g-6f, wogegen ich L. 1c-6h ziehe. Hierdurch werden die Königinnen und Läufer verwechselt werden. Will er dies aber nicht, so hat er doch verloren. Denn die folgenden Züge sind: 7 S. 4e - 3d*; W. Lr. 1f-2e. — 8 S. 3d - 2e; W. Sr. 1g-2e, oder ich kann auch seinen Bauer 2e vor meinem Könige stehn lassen.

11. Um seinen Bauer 7h zu decken und meinen Zug L. 1c-6h zu verhüten.

13. Wenn er den König auf 7e zieht, so ist er durch L. 1c - 5g sogleich matt.

I. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
1.	- -	2e - 3e
2.	7d - 5d	2d - 4d
3)	5e - 4d	3e - 4d
4.	D. 8d - 4h*	2g - 3g
5)	D. 4h - 4e*	D. 1d - 2e

3. Oder 5e-4e. Siehe II. Veränd.

5. Ich gebe dadurch Veranlassung zur Verwechselung der Königinnen und rette den Thurn 1h vor seiner Königin.

II. Veränderung. (I.)

	Schwarz.	Weiß.
3)	5e - 4e	2c - 4c
4.	7c - 6c	4c - 5d
5.	6c - 5d	S. 1b - 3c
6)	Lr. 8f - 6d	S. 3c - 5d
7)	D. 8d - 4h*	K. 1e - 2d
8)	Lr. 6d - 2h	S. 5d - 7c*

3. Um seine Bauern zu trennen.

6. Oder er kann auch L. 8c - 6e

ziehn. Zieht er aber Sr. 8g - 6f, so siehe III. Veränderung.

7. Der Zug 2g - 3g würde nicht so gut seyn.

8. Ich erobere dadurch seinen Thurn 8a, weil er meinen Springer mit Lr. 2h - 7c nicht nehmen kann, ohne seine Königin zu verlieren.

III. Veränderung. (II.)

Schwarz.	Weiß.
6) Sr. 8g - 6f	Lr. 1f - 5b*
7) K. 8e - 7e	2b - 3b
8) D. 8d - 5a	L. 1c - 2d

6. Zum Schutz seines Bauers 5d.

7. Dies ist kein guter Zug. Zieht er aber L. 8c - 7d, so werde ich D. 1d - 4a dagegen ziehn.

8 *W.* Um meinen Zug L. 1c - 3a * zu verhindern.

8 S. Zum Schutz des Springers und zum nachherigen Angriff der Königin. Zieht er sie weg, so hat er doch ein schlechtes Spiel; und zieht er sie nicht, so gewinne ich durch L. 3c - 5d * seine Königin.

IV. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
2. 7d - 5d	Sr. 1g - 3f
3) 5e - 4e	3d - 4e
4. 5d - 4e	D. 1d - 8d*
5) K. 8e - 8d	Sr. 3f - 5g

3. Dies ist kein guter Zug. Besser zöge er Lr. 8f - 6d. Siehe V. Veränd.

5. Ich greife damit seine Bauern 4e und 7f und durch letztern seinen König und Thurn an, und erobere diesen.

V. Veränderung. (IV.)

Schwarz.	Weiß.
3. Lr. 8f - 6d	2e - 4e
4) 7c - 6c	2c - 4c
5) 5d - 4d	L. 1c - 5g
6, 7f - 6f	L. 5g - 4h
7. 7g - 5g	L. 4h - 3g
8) 6f - 5f	4e - 5f
9) L. 8c - 5f	D. 1d - 2e
10) L. 5f - 4g	S. 1b - 2d

4. Um seine Bauern zu trennen.

5 S. Dieser Zug ist besser, als wenn er einen meiner Bauern 4c, oder 4e genommen hätte, wodurch sein Spiel nur in Unordnung gekommen seyn würde.

5 *W.* Zum Angriff auf seine Königin.

8. Um mein Spiel zu durchbrechen.

9. Zum Angriff auf seinen Bauer 5e, auf welchen schon der Springer und Läufer gerichtet ist. — Oder ich ziehe S. 1b - 2d, um ihn auf das Feld 4e zu bringen, und dadurch zu verhüten, daß er nicht 5e - 4e ziehe.

10. Dadurch schütze ich den andern Springer; kann, wenn mir Schach geboten wird, damit meinen König bedecken, und gewinne hernach den Bauer 5e und das ganze Spiel. Nicht so gut zöge ich L. 3g - 5e. Denn er würde L. 4g - 3f darauf ziehn, und, wenn nun ich diesen Läufer mit 2g - 3f genommen hätte, durch D. 8d - 5a* meinen Läufer 5e und das Spiel gewinnen.

Fünftes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.
1)	7e - 5e	2e - 3e
2.	7d - 5d	2d - 4d
3)	5e - 4d	3e - 4d
4.	7c - 5c	Lr. 1f - 5b*
5.	L. 8c - 7d	D. 1d - 2e*
6.	Lr. 8f - 7e	4d - 5c
7.	D. 8d - 5a*	S. 1b - 3c
8)	5d - 4d	D. 2e - 4g
9.	L. 7d - 5b	D. 4g - 4d
10)	Lr. 7e - 6f	D. 4d - 4e*
11)	Sr. 8g - 7e	D. 4e - 7b
12)	L. 6f - 3c*	2b - 3c
13)	D. 5a - 3c*	K. 1e - 1d
14.	L. 8a - 8d*	L. 1c - 2d
15)	D. 3c - 2d+	

1. Oder 2d-4d. Siehe IV. Veränderung.

3 *S.* Oder 5e-4e. Siehe III. Veränderung.

3 *W.* Um dadurch den Angriff seines Läufers auf das Feld 2f zu hindern.

8. Oder Lr. 5b-7d*. Siehe II. Veränderung.

10 *S.* Zum Angriff auf meine Königin und zum Schutz seines Bauers 7g.

10 *W.* Und zum Angriff auf seinen Bauer 7b.

11. Dies ist kein guter Zug. Besser zöge ich, um den Springer zu unterstützen: L. 1c - 2d. Siehe I. Veränderung.

12 *S.* Wenn er anders nicht durch L. 5b - 6c meine Königin auf das Feld 3b zurücktreiben will.

12 *W.* Denn wenn ich K. 1e - 1d zöge, so würde er mit D. 5a - 8d Schach bieten, und, wenn ich mit L. 1e - 2d den König bedeckt hätte, mich mit D. 8d - 2d matt setzen.

13. Auch mit L. 1c - 2d werde ich mich nun nicht mehr retten. Denn er wird D. 3c - 1a* ziehn, und, wenn ich L. 2d - 1c dagegen ziehe, mich durch D. 1a - 1c matt setzen.

15. Oder auch D. 3c - 1a+.

I. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
11.	- -	L. 1c - 2d
12)	L. 5b - 6c	D. 4e - 4g
13)	D. 5a - 5c	Sr. 1g - 3f

12 *S.* Zum Schutz seines Bauers 7f und zum Angriff auf meine Königin.

12 *W.* Um meinen Bauer 2g zu decken.

13. Wenn ich hernach meinen König auf 1g oder 1b hinter meine Bauern bringe, so habe ich ein gutes Spiel.

II. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
8) . .	Lr. 5*b* - 7*d**
9. K. 8e - 7d	D. 2e - 5b*
10) D. 5a - 5h	S. 3*c* - 5*b*
11) Lr. 7e - 5c	Sr. 1*g* - 3*f*

8. Um ihn nicht umsonst zu verlieren.

10. Und zugleich auf den Bauer 4d.

11. Um den Bauer 4d mit Gewalt zu rauben.

III. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
3. 5e - 4e	2c - 4c
4. 7c - 6c	4c - 5d
5. 6c - 5d	Lr. 1f - 5b*
6) L. 8c - 7d	D. 1*d* - 4*a*
7) Sr. 8g - 6*f*	S. 1b - 3c
8. Lr. 8f - 6d	Sr. 1g - 2e
9. 7a - 6a	Lr. 5b - 7d*
10. Sr. 6f - 7d	S. 3c - 5d
11) D. 8d - 5g	Sr. 2*e* - 4*f*

6. Um Königinnen und Läufer zu verwechseln.

7. Um dies zu verhindern.

11. Zum Schutz des Bauers 2g. — Ich habe ein gutes Spiel.

IV. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
1. . .	2d - 4d
2) 5e - 4e	2c - 4c
3) 7c - 6c	L. 1c - 4*f*
4) 7d - 5d	2*e* - 3*e*

2. Oder, weil er glaubt, dadurch einen Zug voraus zu bekommen, 5e-4d. Siehe V. Veränderung.

3. Damit er nicht eingesperrt werde.

4. Ich habe eine gute Stellung.

V. Veränderung. (*IV.*)

Schwarz.	Weiß.
2. 5e - 4d	D. 1d - 4d
3) 7c - 5c	D. 4d - 5e*
4) D. 8*d* - 7*e*	D. 5e - 7e*
5) K. 8*e* - 7*e*	

3. Oder 7d - 5d. Siehe VI. Veränderung.

4. Wenn er Lr. 8f - 7e zieht, so werde ich D. 5e - 7g ziehn, und er alsdann, um den Thurn nicht zu verlieren, D. 7e - 6f ziehn müssen. — Oder zieht er statt dessen Sr. 8g - 7e, so werde ich D. 5e - 5c dagegen ziehn.

5. Er kann nun sein Spiel wohl anordnen.

VI. Veränderung. (*V.*)

Schwarz.	Weiß.
3) 7d - 5d	2c - 4c
4. 5d - 4c	D. 4d - 8d*
5) K. 8e - 8d	2*e* - 4*e*
6. 7b - 5b	2a - 4a
7) 7*c* - 6*c*	4a - 5b
8) 6c - 5b	S. 1*b* - 3*c*

3. Ziehe ich statt dessen 2e - 4e, so wird er 5d - 4e ziehn und ich dagegen mit D. 4d - 4e Schach bieten.

5. Um meinem Läufer den Weg auf seinen Bauer 4c zu öffnen.

7. Denn durch 5b - 4a würde er sein Spiel sehr in Unordnung bringen.

8. Ich habe eine gute Stellung.

Sechstes Spiel.

Der Schwarze giebt den Springer 8g gegen den Zug vor.

Schwarz.	Weiß.
1. 7e - 5e	2e - 4e
2) 7*f* - 5*f*	4e - 5f
3) Lr. 8*f* - 5c	2f - 4f
4) 7d - 6d	D. 1*d* - 5*h**
5. K. 8e - 8f	4f - 5e
6. 6d - 5e	Sr. 1g - 3f
7. D. 8d - 6f	Lr. 1f - 4c
8. L. 8c - 5f	Tr. 1h - 1f
9. 7g - 6g	D. 5h - 6h*
10) K. 8*f* - 8e	Sr. 3f - 4h
11) Lr. 5c - 8*f*	Tr. 1f - 5f
12) D. 6*f* - 5*f*	Sr. 4h - 5f
13) Lr. 8f - 6h	Sr. 5*f* - 6*h*

2, Oder 7c - 6c, siehe I; — oder Lr. 8f - 5c, siehe II. Veränderung.

3. Damit sein König ausweichen könne, wenn ich D. 1d - 5h* ziehen sollte.

4. Und schütze zugleich den Bauer 5f.

10. Oder D. 6f - 7g. Siehe III. Veränderung.

11. Oder Tr. 8h - 8f. Siehe IV. Veränderung.

12. Wenn er statt dessen 6g - 5f zieht, so ziehe ich D. 6h - 6f dagegen.

13. Ich werde unfehlbar gewinnen.

I. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
2. 7c - 6c	2d - 4d
3. 5e - 4d	D. 1d - 4d
4) 6c - 5c	D. 4d - 5e*
5) Lr. 8*f* - 7*e*	D. 5*e* - 7*g*

4. Um seinen Springer heraus zu bringen.

5 S. Zöge er D. 8d - 7e, so würden die Königinnen verwechselt werden.

5 *W*. Ich habe ein gutes Spiel.

II. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
2. Lr. 8f - 5c	2c - 3c
3. S. 8b - 6c	Lr. 1f - 5b
4. Tr. 8h - 8f	Sr. 1g - 3f
5. 7f - 5f	2d - 3d
6. 7d - 6d	4e - 5f
7) L. 8c - 5f	L. 1c - 3e

7. Um die Läufer zu wechseln. — Ich habe eine gute Stellung.

III. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
10) D. 6f - 7g	2d - 4d
11) Lr. 5c - 4d	Sr. 3f - 4d
12) 5e - 4d	2g - 4g

10. Um seine Königin durch den Läufer 1c beschützen zu lassen.

11. Wenn er 5e - 4d zieht, so muß ich dagegen Sr. 3f - 4h ziehen.

12. Ich erobere den Läufer.

IV. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
11. Tr. 8h - 8f	2g - 4g
12) Lr. 5c - 7e	Sr. 4h - 5f
13. 6g - 5f	D. 6h - 6f
14) Tr. 8f - 6f	4g - 5f

12. Oder D. 6f - 6c. Siehe V. Veränderung.

14. Ich habe ein besseres Spiel.

V. Veränderung. (*IV.*)

Schwarz.	Weiß.
12. D. 6f - 6c	4g - 5f
13. D. 6c - 4e*	Lr. 4c - 2e
14) D. 4e - 2c	2d - 3d
15) Lr. 5c - 4b*	S. 1b - 2d

14. Oder S. 1b - 3c, um seine Königin einzusperren.

15. Ich bin ihm mit einem Springer und einem Läufer überlegen.

II. Pariſer Geſellſchaft.

II. Pariser Gesellschaft.

Erster Abschnitt.

Gemeine Spiele.

Erstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	2e - 4e	7e - 5e	10. L.	1c - 3e	7f - 6f
2. Lr.	1f - 4c	Lr. 8f - 5c	11. D.	1d - 2d	6f - 5e
3)	2c - 3c	Sr. 8g - 6f	12.	4d - 5e	Lr. 6b - 3e
4.	2d - 4d	5e - 4d	13. D.	2d - 3e	L. 8c - 6e
5)	3c - 4d	Lr. 5c - 6b	14. Sr.	2e - 4f	D. 8d - 7e
6. S.	1b - 3c	K. rochirt	15. Sr.	4f - 6e	D. 7e - 6e
7. Sr.	1g - 2e	7c - 6c	16. K.roch.	- 1g	S. 8b - 7d
8. Lr.	4c - 3d	7d - 5d	17.	2f - 4f	7g - 6g
9)	4e - 5e	Sr. 6f - 8e	18.	2h - 3h	Sr. 8e - 7g

3. Der bessere Zug wäre D. 8d - 7e. Siehe I. Veränderung. — Wenn er aber statt dieser Züge 7c-6c zieht, so wird er bald verlieren. Denn alsdann ist die Folge: 4. *W.* 2d-4d; *S.* 5e-4d. — 5. *W.* Lr. 4c-7f*; S. K. 8e-7f. — 6. *W.* D. 1d-5h*, womit ich den Läufer wieder erobere und mich besser gestellt habe.

5 *W.* Oder 4e-5e. Siehe II. Veränderung.

5 *S.* Oder besser Lr. 5c-4b*, um dadurch die Festsetzung meiner Bauern auf der Mitte zu hindern, welche mir den Sieg verschaffen würde. Siehe III. Veränderung.

9. Dieser erzwungene Rückzug lehrt, daß sein fünfter Zug nicht vortheilhaft war.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
19. 2g - 4g	6c - 5c	29. D. 3e - 4d	5c - 4d
20. S. 3c - 2e	5d - 4d	30. 5e - 6e	Sr. 8e - 6d
21. D. 3e - 2d	S. 7d - 6b	31. S. 3g - 4e	Sr. 6d - 5f
22. S. 2e - 3g	S. 6b - 5d	32) Tr. 1*f* - 5*f*	6g - 5f
23) T. 1a - 1e	S. 5*d* - 3*e*	33. S. 4e - 6d	5f - 4f
24) T. 1e - 3e	4d - 3e	34. 6e - 7e	Tr. 8f - 8b
25. D. 2d - 3e	D. 6e - 2a	35. Lr. 3d - 4c*	K. 8g - 8h
26. 4f - 5f	D. 2a - 2b	36. S. 6d - 7f*	K. 8h - 8g
27. 5f - 6f	Sr. 7g - 8e	37. S. 7f - 8d*	K. 8g - 8h
28. 4g - 5g	D. 2b - 4d	38. 7e - 8e D+	

23. Um die Linie meiner Bauern zu trennen, welches ihm auch durch den nachfolgenden Zug 6g - 5g gelingen würde.

24. Um dies zu hindern, weil ich die Absicht habe, den Bauer meines Königs zur Dame zu führen.

32. Um mit Gewalt in die Dame zu kommen.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3) - -	D. 8*d* - 7*e*
4. 2d - 3d	7d - 5d
5. Sr. 1g - 3f	L. 8c - 4g
6. K. rochirt	Sr. 8g - 6f
7. L. 1c - 5g	K. rochirt
8) S. 1b - 2d	S. 8*b* - 7*d*

3. Um zu verhindern, daß ich nicht auf der Mitte zwey Bauern festsetze. Denn ich kann nun nicht 2d - 4d ziehen, ohne meinen Bauer 4e zu verlieren.

8. Das Spiel muß unentschieden bleiben, wenn beyde Theile ohne Fehler spielen.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5) 4*e* - 5*e*	7*d* - 5*d*
6. 5e - 6f	5d - 4c
7) D. 1*d* - 5*h*	

5 *W*. Dieser Angriff auf den Springer beweiset, daß dessen dritter Zug Sr. 8g - 6f nicht der beßte war.

5 *S*. Wenn er statt dessen D. 8d - 7e zöge, so würde ich dagegen D. 1d - 2e ziehn, und ihn zwingen, den Zug Sr. 6f - 8g zurück zu thun. Auch würde ich durch den Gegenzug 3c - 4d zwey Mittelbauern und eine bessere Lage des Spiels haben. — Oder wenn er dafür Sr. 6f - 4e zöge, so würde folgen:

6. L. 4c - 7f* K. 8e - 7f
7. D. 1d - 3f* Sr. 4e - 6f
8. 5e - 6f, womit ich gewinnen würde.

7. In dieser Lage mag der S. nun seinen Läufer 5c zurückziehn, oder unterstützen, so ziehe ich 6f - 7g und habe ein sehr gutes Spiel.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. - -	Lr. 5c - 4b*
6. L. 1c - 2d	Lr. 4b - 2d*
7. S. 1b - 2d	7d - 5d
8. 4e - 5d	Sr. 6f - 5d
9. Sr. 1g - 3f	K. rochirt
10. K. rochirt	S. 8b - 6c
11. S. 2d - 3b	Sr. 5d - 6b
12. Lr. 4c - 5b	L. 8c - 4g
13) Lr. 5b - 6c	7b - 6c
14. 2h - 3h	L. 4g - 3f
15. D. 1d - 3f	D. 8d - 5d
16. D. 3f - 3g	D. 5d - 6d
17. D. 3g - 3c	Sr. 6b - 5d
18. D. 3c - 5c	Tr. 8f - 8e
19. Tr. 1f - 1e	Tr. 8e - 1e*
20. T. 1a - 1e	Sr. 5d - 4b
21. D. 5c - 6d	7c - 6d
22. 2a - 3a	Sr. 4b - 3d
23. T. 1e - 2e	K. 8g - 8f
24. S. 3b - 5a	6c - 5e
25) 4d - 5c	Sr. 3d - 5e
26. 2b - 4b	Sr. 5c - 6e
27. K. 1g - 1f	T. 8a - 8c
28. T. 2e - 3e	6d - 5d
29. 2g - 3g	5d - 4d
30. T. 3e - 3d	T. 8c - 3c
31. T. 3d - 3c	4d - 3c
32. S. 5a - 3b	3c - 2c
33. K. 1f - 1e	Sr. 6e - 4d
34. S. 3b - 1c	Sr. 4d - 5b
35. 3a - 4a	Sr. 5b - 3c
36. 4a - 5a	Sr. 3e - 5d
37. 4b - 5b	Sr. 5d - 7e
38. 5b - 6b	7a - 6b
39. 5a - 6b	Sr. 7c - 6a
40) 6b - 7b	K. 8f - 7e

---

13. Er hat dadurch einen schädlichen Doppelbauer bekommen, wogegen ich einen einzelnen auf 4d habe; und ist auf keiner Seite ein Vortheil errungen.

25. Wenn ich statt dessen 4d - 5d zöge, so würde ich diesen Bauer, wegen der Nähe des feindlichen Königs und der Entfernung meines eigenen, schwerlich schützen können.

40. In dieser Stellung nimmt jeder König den feindlichen Bauer, und das Spiel muß unentschieden bleiben.

Zweytes Spiel.

Weiß.		Schwarz.	Weiß.		Schwarz.
1.	2e - 4e	7e - 5e	16.	2g - 3g	S. 8b - 7d
2) Lr.	1f - 4c	7c - 6c	17. Lr.	4c - 3d	L. 5f - 4g
3)	2d - 4d	D. 8d - 7e	18) Tr.	1k - 1f	S. 7d - 5e
4.	4d - 5d	7d - 6d	19) K.	1c - 2d	5c - 4c
5. D.	1d - 2e	7f - 5f	20. Lr.	3d - 4e	7b - 5b
6. S.	1b - 3c	Sr. 8g - 6f	21.	2h - 3h	L. 4g - 2e
7. L.	1c - 5g	7h - 6h	22. K.	2d - 2e	Lr. 5g - 4f
8) L.	5g - 6f	D. 7e - 6f	23.	3g - 4f	S. 5e - 7d
9. K.	rochirt	Lr. 8f - 7e	24. K.	2e - 3e	T. 8a - 8e
10) Sr.	1g - 3h	6c - 5c	25. T.	1d - 1e	S. 7d - 5c
11.	2f - 4f	K. rochirt	26. K.	3e - 3f	T. 8e - 7e
12.	4f - 5e	D. 6f - 5e	27) Lr.	4e - 6g	T. 7e - 1e
13.	4e - 5f	D. 5e - 2e	28. Tr.	1f - 1e	7a - 5a
14. S.	3c - 2e	L. 8c - 5f	29) Tr.	1e - 7e	5b - 4b
15. Sr.	3h - 4f	Lr. 7e - 5g	30.	2b - 3b	4c - 3b

2. Aus der Folge wird sich ergeben, daß dieser Zug schlecht war. Er hätte aber doch seine Absicht erreicht, welche dahin gieng, seine Bauern auf der Mitte festen Fuß fassen zu lassen, wenn sie nicht durch meinen nachfolgenden Zug vereitelt wäre.

3. Oder ich ziehe Sr. 1g - 3f. Siehe I. Veränderung.

8. Um keine Zeit zu verlieren, und den Gegner keine gewinnen zu lassen.

10. Um hernach 2f - 4f ziehen zu können. Der S. könnte zwar diesen Springer angreifen und sogar mit seinem Läufer 8c nehmen, allein er besorgt, dadurch seinen linken Flügel, wohin er eben rochiren will, zu schwächen.

18. Ich würde sonst einen Bauer verlieren.

19. Wenn keine Königin mehr im Spiele ist, so ist es oft sehr rathsam, den König vorrücken zu lassen; auch giebt es kein anderes Mittel, einen Doppelbauer zu verhüten.

27. Dies ist der Zug, welcher das Spiel entscheidet und zum Siege führt, so wie jeder andere Zug den Verlust des Spiels verursacht hätte.

29. Ich muß, sobald als möglich, meine Thürne in das Spiel des Gegners ziehn, damit sie seinem Könige den Gang versperren, unterdessen mein eigener Freiheit behält, nach Gefallen vorzurücken.

Weiß.	Schwarz.
31. 2c - 3b	Tr. 8f - 8a
32. K. 3f - 3e	5a - 4a
33. 3b - 4a	S. 5c - 4a
34. Tr. 7e - 7d	S. 4a - 3c
35. Tr. 7d - 6d	S. 3c - 2a
36. Tr. 6d - 6b	K. 8g - 8f
37) Tr. 6*b* - 7*b*	S. 2a - 3c
38. Tr. 7b - 7f*	K. 8f - 8g
39. 5d - 6d	Tr. 8a - 8d
40. 6d - 7d	4b - 3b
41. K. 3e - 4d	3b - 2b
42. Tr. 7f - 7e	S. 3c - 5b*
43. K. 4b - 5c	S. 5b - 7c
44. K. 5c - 6c	K. 8g - 8f
45) Tr. 7*e* - 8*e* *	

37. Um zu verhindern, daß der feindliche König nicht vorrücken und meinem Bauer 5d den Weg zur Dame versperren könne.

45. Ich gewinne das Spiel.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3) Sr. 1g - 3*f*	Lr. 8f - 6d
4. 2c - 3c	Lr. 6d - 7c
5. 2d - 4d	5e - 4d
6. 3c - 4d	Sr. 8g - 7e
7) Sr. 3f - 5g	7*d* - 5*d*
8. 4e - 5d	6c - 5d
9. Lr. 4c - 3d	7h - 6h
10. D. 1d - 5h	K. rochirt
11. Sr. 5g - 3f	S. 8b - 6c
12. K. rochirt	D. 8d - 6d
13) S. 1b - 3c	7*a* - 6*a*
14. L. 1c - 2d	7f - 5f
15. S. 3c - 2e	7g - 5g
16) 2*h* - 4*h*	5g - 4g
17. L. 2d - 4f	D. 6d - 6g
18. D. 5h - 6g*	Sr. 7e - 6g
19. L. 4f - 7c	4g - 3f
20. 2g - 3f	Sr. 6g - 4h
21. 3f - 4f	Sr. 4h - 3f*
22. K. 1g - 2g	Sr. 3f - 4d
23. S. 2e - 4d	S. 6c - 4d
24. Tr. 1f - 1h	K. 8g - 7h
25) Tr. 1h - 5h	Tr. 8*f* - 8*g* *
26. K. 2g - 1h	Tr. 8g - 4g
27. L. 7c - 5e	K. 7h - 6g
28. Tr. 5h - 3h	S. 4d - 6c
29) 2f - 3f	S 6c - 5*e*
30. 3f - 4g	S. 5e - 4g
31. T. 1a - 1f	L. 8c - 7d
32. Tr. 3h - 3g	6h - 5h
33. T. 1f - 1e	K. 6g - 6f
34. K. 1h - 1g	T. 8a - 8h
35. 2b - 3b	5d - 4d
36. T. 1e - 1c	L. 7d - 6e
37. T. 1c - 4c	T. 8h - 8d
38. Lr. 3d - 2c	L. 6c - 4e
39. T. 4c - 7c	S. 4g - 3e
40. Lr. 2c - 4e	5f - 4e
41. Tr. 3g - 7g	S. 3e - 5f

42. Tr. 7g - 7f*	K. 6f - 6e	
43) K. 1g - 2f	4*d* - 3*d*	

3. Dieser Zug ist nicht so gut. Denn beym Anfang eines Spiels hat man zwar die Absicht, seine Steine loszumachen und heraus zu bringen; aber die Art, wie es geschieht, ist nicht gleichgültig und muß sich nothwendig nach dem Gange richten, den der Gegner nimmt.

7. Hätte er statt dessen rochirt, so hätte ich D. 1d - 5h gespielt, und, wenn er 7h - 6h dagegen gezogen hätte, mit dem Zuge Sr. 5g - 7f das Spiel gewonnen.

13. Um zu verhindern, daß ich nicht durch S. 3c - 5b seine Königin und seinen Läufer zugleich angreife, die er gern beyde in der gegenwärtigen Stellung erhalten will.

16. Ich will den Gegner reizen, seinen Bauer 5g vorzurücken, und dadurch die Freiheit erhalten, L. 2d - 4f zu ziehen, um dessen Königin wegzuschaffen, deren Richtung auf diese Linie mir gefährlich ist. Allein durch diesen Zug gewinnt er doch einen Bauer, und in der Folge das ganze Spiel. — Hätte ich dafür lieber 2g - 3g gezogen, so würde das Spiel unentschieden geworden seyn.

25. Um meinen König zu zwingen, sich auf seine Linie zurück zu ziehen, damit meine Thürne nicht verdoppelt werden.

29. Er verliert zwar dagegen seinen Thurn; aber gewinnt einen Bauer mehr und erleichtert sich den Sieg.

43. Der S. gewinnt das Spiel.

Drittes Spiel.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
1. 7e - 5e	2e - 4e	4) 5*d* - 4*e*	4f - 5e
2) Sr. 8g - 6f	2*d* - 3*d*	5. Sr. 6f - 4g	3d - 4d
3) 7*d* - 5*d*	2f - 4f	6) 7*f* - 5*f*	Lr. 1f - 4c

2. Oder S. 1b - 3c. Siehe IV. Veränderung.

3. Oder Lr. 8f - 5c. Siehe I. Veränderung.

4. Hätte er dafür 5e - 4f gezogen, so müßte ich 4e - 5e, und hernach L. 1c - 4f ziehen.

6. Wenn er statt dessen 4e - 3e zöge, so würde er den Vortheil haben, mit Sr. 4g - 2f meine Königin und den Thurn angreifen zu können. Ich könnte nichts anders, als Sr. 1g - 3h, dagegen ziehen. Aber sein Gegenzug 7c - 5c würde ihm eine gute Aussicht zum Siege geben. — Man sieht hieraus, wie ein einziger Zug und wohlbenutzter Zeitpunkt die Lage des Spiels verändern kann.

Schwarz.	Weiß.
7. 7c - 5c	2c - 3c
8. S. 8b - 6c	Sr. 1g - 2e
9) 7*h* - 5*h*	2h - 3h
10. Sr. 4g - 6h	K. rochirt
11. S. 6c - 5a	Lr. 4c - 5b*
12. L. 8c - 7d	Lr. 5b - 7d*
13. D. 8d - 7d	4d - 5d
14) 5*c* - 4*c*	2*b* - 4*b*
15. S. 5a - 3b	2a - 3b
16. 7b - 6b	L. 1c - 3e
17) Lr. 8f - 7e	Sr. 2*e* - 4*f*
18. Sr. 6h - 8g	Sr. 4f - 6g
19. Tr. 8h - 7h	5e - 6e
20. D. 7d - 7b	5d - 6d
21. Lr. 7e - 6f	Tr. 1f - 5f
22. K. rochirt	Tr. 5f - 5a
23. 6b - 5a	T. 1a - 5a
24. 7a - 6a	T. 5a - 5c*
25. K. 8c - 8b	T. 5c - 7c
26. D. 7b - 5b	S. 1b - 3a
27. D. 5b - 5f	S. 3a - 4c
28. D. 5f - 6g	L. 3e - 7a*
29. K. 8b - 8a	S. 4c - 6b†

9. Um nicht einen Doppelbauer auf der Linie h zu bekommen, welches geschehen würde, wenn nun die Züge so folgten: 9 *W.* 2h-3h. — 10 *S.* Sr. 4g-6h; *W.* L. 1c-6h. — 11. *S.* 7g-6h.

14 *S.* Um meinen Bauer 3c abzuhalten, zum Schutz des Bauers 5d vorzurücken.

14 *W.* Zum Angriff auf seinen Springer, dem der Rückzug überall versperrt ist. Er ist gezwungen, sich mit Schlagung des Bauers Luft zu machen, und dadurch vereinigen und verstärken sich meine Bauern.

17. Um seine Steine eingeschlossen zu halten, bis ich die meinigen in eine solche Stellung gebracht habe, daß ich ihn unvermeidlich matt setzen muß.

I. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
3) Lr. 8f - 5c	2*c* - 3*c*
4. 7c - 6c	3d - 4d
5. 5e - 4d	3c - 4a
6. Lr. 5c - 4b*	L. 1c - 2d
7. Lr. 4b - 2d*	S. 1b - 2d
8. D. 8d - 6b	4e - 5e
9. Sr. 6f - 5d	S. 2d - 3b
10. K. rochirt	Lr. 1f - 3d
11. 7f - 6f	Sr. 1g - 3f
12. 6f - 5e	4d - 5e
13. Sr. 5d - 4f	K. rochirt
14. Sr. 4f - 3d	D. 1d - 3d
15. D. 6b - 8d	T. 1a - 1e
16. S. 8b - 6a	Sr. 3f - 4d
17. S. 6a - 7c	Sr. 4d - 5f
18. 7d - 5d	Sr. 5f - 3g
19. S. 7c - 6e	S. 3b - 4d
20. 6c - 5c	S. 4d - 6e

21. L.	8c - 6e	2f - 4f
22. D.	8d - 6b	4f - 5f
23.	5c - 4c*	D. 3d - 3e
24) D.	6*b* - 3*e*	T. 1e - 3e
25. L.	6e - 7d	5e - 6e
26. L.	7d - 6c	Sr. 3g - 2e
27. Tr.	8f - 6f	Sr. 2e - 4d
28)	7g - 6g	2g - 4g
29)	6g - 5*f*	4g - 5f
30. K.	8g - 8f	Tr. 1f - 4f
31. K.	8f - 7e	T. 3e - 3g
32.	7h - 6h	T. 3g - 7g*
33. K.	7e - 6d	K. 1g - 2f
34. K.	6d - 5e	K. 2f - 3e
35. K.	5e - 6d	Sr. 4d - 6c
36)	7*b* - 6*c*	Tr. 4f - 1f
37.	6c - 5c	T. 7g - 3g
38. T.	8a - 8f	T. 3g - 3f
39.	7a - 5a	2a - 4a
40.	6h - 5h	2h - 4h
41. T.	8f - 8g	T. 3f - 4f
42) T.	8g - 3g*	Tr. 4*f* - 3*f*

3. Oder 2f - 4f. Siehe III. Veränderung.

24. Oder 5d - 4d. Siehe II. Veränderung.

28. Um meine Bauern zu trennen.

29. Zöge er ſtatt deſſen 6g - 5g, ſo verlöre er das Spiel. Denn die Folge davon wäre:

29.	- -	2h - 4h
30.	7h - 6h	4h - 5g
31.	6h - 5g	Sr. 4d - 3f,

womit ich gewinnen würde.

36. Hätte er dafür K. 6d - 6c gezogen, ſo hätte er dem Vordringen meiner Bauern nicht Einhalt thun können, ohne ſeinen Bauer 7b einzubüßen.

42. In dieſer Lage bleibt das Spiel unentſchieden.

II. Veränderung. (*I.*)

	Schwarz.	Weiß.
24.	5d - 4d	D. 3e - 5g
25. L.	6e - 5d	5f - 6f
26.	7g - 6g	Sr. 3g - 5h
27. Tr.	8f - 7f	Sr. 5h - 4f
28. D.	6b - 6c	Sr. 4f - 6g
29.	7h - 6g	D. 5g - 6g*
30. K.	8g - 8h	Tr. 1f - 5f
31. D.	6c - 7d	Tr. 5f - 5h*
32. Tr.	7f - 7h	5e - 6e
33) D.	7d - 7c	6*e* - 7*e*

33. Ich gewinne das Spiel.

III. Veränderung. (*I.*)

	Schwarz.	Weiß.
3.	- -	2f - 4f
4) Lr.	5c - 1g	Tr. 1h - 1g
5.	5e - 4f	L. 1c - 4f
6.	7c - 6c	L. 4f - 3e
7.	7d - 5d	4e - 5d
8. Sr.	6f - 5d	L. 3e - 2f
9) K.	rochirt	D. 1*d* - 3*f*
10. Tr.	8f - 8e*	Lr. 1f - 2e
11. D.	8d - 7e	2a - 3a
12. D.	7e - 5e	3d - 4d
13) D.	5*e* - 7*e*	2c - 4c
14. Sr.	5d - 6f	L. 2f - 4h
15) L.	8c - 4g	D. 3*f* - 4g

16.	Sr. 6f - 4g	L. 4h - 7e
17.	Tr. 8e - 7e	2h - 3h
18.	Sr. 4g - 6f	S. 1b - 3c
19.	S. 8b - 7d	K. rochirt
20.	T. 8a - 8d	Lr. 2e - 3f
21.	S. 7d - 6b	2b - 3b
22.	Tr. 7e - 7d	S. 3c - 2e
23.	7a - 5a	3a - 4a
24)	Sr. 6f - 8e	K. 1c - 2e
25.	Sr. 8e - 7c	K. 2c - 3c
26.	Sr. 7c - 6e	Lr. 3f - 4g
27.	Tr. 7d - 7e	Lr. 4g - 6e
28.	Tr. 7e - 6e	S. 2e - 4f
29.	Tr. 6e - 4e	2g - 3g
30)	S. 6b - 8c	Tr. 1g - 1e
31.	T. 8d - 8e	Tr. 1e - 4e
32.	T. 8e - 4e	K. 3c - 3d
33.	T. 4e - 8e	3g - 4g
34.	S. 8c - 6d	T. 1d - 2d
35.	7h - 6h	T. 2d - 2e
36.	T. 8e - 2e	S. 4f - 2e
37.	K. 8g - 8f	4c - 5c
38.	S. 6d - 8e	K. 3d - 4c
39.	S. 8e - 6f	S. 2e - 3c
40.	K. 8f - 7e	4d - 5d
41.	6c - 5d	S. 3c - 5d*
42.	S. 6f - 5d	K. 4c - 5d
43.	K. 7e - 7d	3h - 4h
44.	7f - 6f	4h - 5h
45.	K. 7d - 7e	K. 5d - 4e
46.	K. 7e - 6e	K. 4e - 4f
47)	K. 6e - 7e	K. 4f - 5f
48.	K. 7e - 7f	K. 5f - 4e
49)	K. 7f - 6e	

4. Wenn er statt dessen rochirt hätte, so hätte ich sogleich 4f - 5f ziehn müssen.

9. Denn es ist die höchste Zeit, daß ich meine Königin herausbringe, und mich in den Stand setze, nach 1c zu rochiren.

13. Hätte er dafür D. 5e - 2h gezogen, so müßte ich dagegen 2g - 3g, und nachher S. 1b - 2d ziehn und dann rochiren. Dadurch, und durch die Oeffnung, welche mein Thurn gegen seinen König auf der Linie h hat, würde ich ein vortreffliches Spiel haben.

15. Zöge ich statt dessen L, 4h - 6f, so würde er D. 7e - 2e* ziehn, und, dann durch Tr. 8e - 2e* einen Stein und das Spiel gewinnen.

24. Um damit auf das Feld 6e zu kommen und meinen Bauer 4d anzugreifen.

30. Er kann nichts besseres thun, als Stellen für seinen Springer suchen. Vor der Hand will er ihn auf das Feld 5f bringen.

47. Hätte er, um mit seinem Könige dem meinigen gegenüber zu bleiben, meinen Bauer 5c angegriffen, so hätte er das Spiel verloren. Denn ich hätte nicht allein seine Bauern 6f, 7g und 6h angegriffen, sondern auch Zeit genug gehabt, sie zu schlagen und meinen eigenen Bauer 5h in die Dame zu bringen, ehe er mit dem seinigen 5a dahin gelangt wäre.

49. In dieser Lage bleibt das Spiel unentschieden.

IV. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
2.	- -	S. 1b - 3c
3)	Lr. 8f - 5c	Lr. 1*f* - 4c
4)	7c - 6c	Sr. 1g - 3*f*
5.	7d - 5d	4e - 5d
6)	6c - 5*d*	Lr. 4c - 5b*
7)	L. 8c - 7d	Sr. 3*f* - 5e
8.	L. 7d - 5b	S. 3c - 5b
9)	Lr. 5c - 2*f* *	

3. Oder Sr. 1g-3f. Siehe VI. Veränderung.

4. Ein besserer Zug wäre D. 1d-2e gewesen.

6. Oder 5e-4e. Siehe V. Veränderung.

7. Dieser unrechte Zug verursacht den Verlust des Spiels. Ich sollte lieber Lr. 5b-7d* ziehn; wiewohl er auch alsdann noch durch seine beyden vereinigten Mittelbauern einigen Vortheil voraus hätte. — Es ist immer gefährlich, seine Steine ohne Unterstützung vordringen zu lassen.

9. Er zieht hernach D. 8d-6b* und muß gewinnen.

V. Veränderung. (*IV.*)

	Schwarz.	Weiß.
6.	5e - 4e	D. 1d - 2e
7.	6c - 5d	Lr. 4c - 5b*
8.	S. 8b - 6c	2d - 3d
9.	D. 8d - 7e	3d - 4e
10.	5d - 4e	Sr. 3f - 5g
11.	L. 8c - 5f	2f - 3f
12.	4e - 3f	D. 2e - 7e*
13.	Lr. 5c - 7e	Sr. 5g - 3f
14)	K. *roch.* - 8g	Lr. 5h - 6c
15.	7b - 6c	Sr. 3f - 4d
16)	L. 5f - 7d	K. *rochirt*

14. Wenn er dafür L. 5f-2c zöge, so würde ich Sr. 3f-4d ziehn, und den Bauer 7b bey ungleich besserer Stellung meines Spiels wieder gewinnen.

16. In dieser Stellung sind die Spiele ungefähr gleich, obgleich der S. einen einzelnen Bauer 6c hat.

VI. Veränderung. (*IV.*)

	Schwarz.	Weiß.
3)	- -	Sr. 1g - 3*f*
4.	Sr. 6f - 4g	2d - 4d
5.	5e - 4d	Sr. 3f - 4d
6.	Sr. 4g - 2f	K. 1e - 2f
7.	D. 8d - 6f*	K. 2f - 3e
8.	S. 8b - 6c	S. 3c - 2e
9)	7*d* - 5*d*	2*h* - 3*h*
10)	D. 6*f* - 5e	2c - 3c
11.	D. 5e - 4e*	K. 3e - 2f
12.	D. 4e - 4h*	K. 2f - 1g
13.	K. rochirt	L. 1c - 4f
14.	Tr. 8f - 8e	L. 4f - 3g
15)	D. 4*h* - 6*f*	K. 1g - 2*h*

3. Dieser Zug ist nicht der beßte. Denn es ist immer gefährlich, sich den vom Läufer des feindlichen Königs unterstützten Springer auf den Hals kommen zu lassen, ehe man seinen eigenen Königsläufer herausgebracht hat, weil man dadurch behindert wird,

zu rochiren und seinen Thurn zu gebrauchen.

9 S. Oder er rochirt. Siehe VII. Veränderung.

9 *W.* Um seinem Läufer 8c das Feld 4g zu versperren, weil er von da aus meinen Springer 2e, welcher den andern Springer deckt, rauben könnte.

10 S. Viel besser hätte er rochirt. Alsdann wären die folgenden Züge gewesen:

10.	-	2c - 3c
11.	Tr. 8f - 8e	S. 2e - 3g
12.	D. 6f - 5e,	womit er gewinnen würde.

10 *W.* Um meinen Springer 4d zu unterstützen, da mein König zurück muß, und um den Gegner abzuhalten, durch S. 6c-4b diesen seinen Springer eindringen zu lassen.

15 S. Oder auch D. 4h-5h.

15 *W.* In dieser Lage werde ich wegen des Steins, welchen ich gegen zwey Bauern genommen habe, das Spiel gewinnen. Ich würde es aber verloren haben, wenn er beym 10. Zuge rochirt hätte.

VII. Veränderung. (*VI.*)

	Schwarz.	Weiß.
9.	K. rochirt	2c - 3c
10.	Tr. 8f - 8e	S. 2e - 3g
11.	7d - 5d	Lr. 1f - 5b
12)	D. 6*f* - 6*g*	Lr. 5b - 6c
13)	Tr. 8*e* - 4*e**	S. 3g - 4e
14.	D. 6g - 4e*	K. 3e - 2f
15)	L. 8c - 4g	Lr. 6c - 5*d*

12. Wenn er dafür 5d-4e zöge, so würde ich dagegen Lr. 5b-6c, und hernach Tr. 1h-1f ziehn. Dadurch brächte ich meinen König in dieselbe Lage zurück, als wenn ich rochirt hätte.

13. Hätte er 7b-6c gezogen, so würde ich Tr. 1h-1f ziehn müssen.

15. Auf diese Art bleibe ich dem Gegner noch überlegen, weil ich das Schach, daß er im Rückzug etwa bieten mögte, durch Lr. 5d-3f decken kann; wenn er aber sich entschlösse zu schlagen, nichts anders entstehen könnte, als ein Tausch. Ich behalte alsdann den Stein immer noch übrig, den ich bereits vor ihm voraus habe.

Viertes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.
1.	7e - 5e	2e - 4e
2)	7c - 6c	2d - 4d
3)	5e - 4d	D. 1d - 4d
4.	7d - 6d	2f - 4f
5)	7f - 5f	4e - 5e
6)	D. 8d - 7c	Lr. 1f - 4c
7.	6d - 5e	4f - 5e
8)	6c - 5c	D. 4d - 5d
9.	S. 8b - 6c	Sr. 1g - 3f
10.	S. 6c - 4b	D. 5d - 1d
11.	7a - 6a	2a - 4a
12.	Sr. 8g - 7e	K. rochirt
13.	7g - 6g	L. 1c - 5g
14.	Lr. 8f - 7g	L. 5g - 6f
15	Sr. 7e - 8g	L. 6f - 7g
16.	D. 7c - 7g	Sr. 3f - 5g
17.	Sr. 8g - 6h	S. 1b - 3c
18.	S. 4b - 6c	D. 1d - 5d
19.	S. 6c - 7e	D. 5d - 6d
20.	L. 8c - 7d	5e - 6e
21.	L. 7d - 6c	T. 1a - 1d
22.	Sr. 6h - 4g	D. 6d - 7d*
23.	L. 6c - 7d	6e - 7d*
24.	K. 8e - 8d	Sr. 5g - 6e†

2. Dieser Zug ist zwar nicht der beßte, allein er zieht doch nicht nothwendig den Verlust des Spiels für ihn nach sich, wie sich aus der Folge ergeben wird.

3. Oder Sr. 8g-6f. Siehe IV. Veränderung.

5. Er würde mit 6c-5c schlecht gespielt haben. Denn alsdann wäre sein Bauer 6d ohne Unterstützung und Thätigkeit geblieben.

6. Oder 6d-5d. Siehe II. Veränderung.

8. Durch diesen Zug verliert er nothwendig das Spiel. Er hätte lieber 7b - 5b ziehn sollen, um meinen Läufer von derjenigen Linie zu vertreiben, worauf ich seinem König, und seinen übrigen Steinen den Gang versperre. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
8.	7b - 5b	Lr. 4c - 3b
9.	7a - 5a	2a - 3a
10.	S. 8b - 6a	Sr. 1g - 3f
11.	Lr. 8f - 5c	D. 4d - 3d
12.	Sr. 8g - 7e	L. 1c - 3e
13.	7h - 6h	S. 1b - 2d
14.	Lr. 5c - 3e	D. 3d - 3e
15.	6c - 5c	K. roch. - 1g
16)	5c - 4c	

16. In dieser Stellung kann er rochiren, nachdem er meinem Läufer 3b den Weg versperrt hat, und dann steht sein Spiel eben so gut, als das meinige.

II. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
6)	6d - 5d	D. 4*d* - 2*f*
7. L.	8c - 6e	Sr. 1g - 3f
8. S.	8b - 7d	Sr. 3f - 4d
9. Lr.	8f - 5c	2c - 3c
10. D.	8d - 6b	L. 1c - 3e
11. Lr.	5c - 4d	3c - 4d
12. Sr.	8g - 7e	Lr. 1 - 3d
13. K.roch.	- 8g	2h - 3h
14) D.	6*b* - 7*c*	2g - 4g
15)	7g - 6g	4*g* - 5*g*
16.	7b - 6b	S. 1b - 3c
17)	6c - 5c	K.*roch.* - 1c
18.	5c - 4d	L. 3e - 4d
19. S.	7d - 5c	3h - 4h
20. S.	5c - 3d*	T. 1d - 3d
21) L.	6*e* - 7*f*	4h - 5h
22)	6*b* - 5*b*	T. 3d - 3h
23.	5b - 4b	5e - 6e
24. L.	7f - 8e	5h - 6g
25. L.	8e - 6g	T. 3h - 7h
26. L.	6g - 7h	Tr. 1h - 7h
27. K.	8g - 7h	D. 2f - 4h*
28. K.	7h - 8g	D. 4h - 8h†

6. Um meine Bauern zu unterstützen.

14. Weil sie ihm auf diesem Felde nichts mehr nützt, und um seinen Bauern zum Vorrücken Platz zu machen.

15. Um in der Folge mit meinem Bauer 3h auf der Linie h eine Oeffnung gegen seinen König zu machen.

17. Ich rochire nach diesem Flügel hin, um desto freier den rechten Flügel anzugreifen. Ich würde schlecht gespielt haben, wenn ich den angebotenen Bauer 5c genommen hätte, weil alsdann seine Bauern, 5d und 6b, sich vereinigt und den Gang meiner Steine behindert hätten.

21. Um seinen Bauer 6g zu decken.

22. Oder 6g - 5h. Siehe III. Veränderung.

III. Veränderung. (*II.*)

	Schwarz.	Weiß.
22.	6g - 5h	T. 3d - 3h
23) D.	7*c* - 7*d*	D. 2f - 2e
24. D.	7d - 6e	S. 3c - 5b
25. Sr.	7e - 6c	L. 4d - 3c
26.	5d - 4d	S. 5b - 4d
27. Sr.	6c - 4d	L. 3c - 4d
28. D.	6e - 2a	L. 4d - 3c
29. T.	8a - 8d	Tr. 1h - 1d
30. L.	7f - 3b	Tr. 1d - 8d
31. D.	2a - 1a*	K. 1c - 2d
32. Tr.	8f - 8d*	T. 3h - 3d
33. Tr.	8d - 3d*	D. 2e - 3d
34. D.	1a - 1d*	K. 2d - 3e
35. D.	1d - 1g*	K. 3e - 2d
36. D.	1g - 2f*	K. 2d - 1c
37) D.	2*f* - 4*f**	D. 3d - 2d
38. D.	4f - 1f*	D. 2d - 1e
39. D.	1f - 1d*	L. 3c - 1e
40. K.	8g - 7f	K. 1c - 2d
41. K.	7f - 6g	L. 1e - 4h
42.	5f - 4f	K. 2d - 3c
43. L.	3b - 6e	K. 3c - 4d
44. K.	6g - 5f	2b - 4b
45. K.	5f - 4g	L. 4h - 2f
46)	5*h* - 4*h*	

23. Er zieht nicht 6b - 5b, weil er voraussieht, daß ich dagegen K. 1c - 1b ziehen, und dadurch sowohl meinen Bauer 2a decken, als auch meinem Springer 3c Freiheit verschaffen würde.

37. Wenn man mit seiner Königin in das Spiel des Gegners eingedrungen ist, so muß man, wo möglich, solche Züge zu thun suchen, wodurch man zugleich Schach bieten und einen Stein angreifen und sogar beym Schlagen desselben von neuem Schach bieten kann. Dies ist um so nöthiger, wenn etwa der Gegner darauf wartet, Schach zu bieten, und am Ende dadurch vielleicht matt zu setzen.

46. Der S. gewinnt unfehlbar das Spiel.

IV. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
3.	Sr. 8g - 6f	L. 1c - 5g
4.	D. 8d - 7e	L. 5g - 6f
5.	D. 7e - 6f	Sr. 1g - 3f
6.	Lr. 8f - 6d	Lr. 1f - 4c
7.	K. rochirt	K. rochirt
8.	Lr. 6d - 7c	2c - 3c
9.	7d - 6d	2h - 3h
10.	S. 8b - 7d	S. 1b - 2d
11.	7b - 5b	Lr. 4c - 3b
12.	S. 7d - 6b	2a - 4a
13.	L. 8c - 6e	4a - 5a
14.	S. 6b - 7d	Lr. 3b - 6e
15.	D. 6f - 6e	2b - 4b
16.	7f - 5f	4e - 5f
17.	D. 6e - 5f	4d - 5e
18.	S. 7d - 5e	Sr. 3f - 5e
19.	D. 5f - 5e	T. 1a - 1c
20.	6d - 5d	2g - 3g
21.	Tr. 8f - 6f	S. 2d - 3f
22.	D. 5e - 5h	K. 1g - 2g
23.	T. 8a - 8f	S. 3f - 4d
24.	D. 5h - 5e	D. 1d - 2e
25.	D. 5e - 6d	T. 1c - 1e
26.	Lr. 7c - 8b	2f - 4f
27.	Tr. 6f - 6g	K. 2g - 2h
28.	7a - 6a	D. 2e - 7e
29.	D. 6d - 7e	T. 1e - 7e
30.	Lr. 8b - 6d	T. 7e - 7a
31.	6c - 5c	S. 4d - 2c
32.	5c - 4b	S. 2c - 4b
33.	Lr. 6d - 4b	3c - 4b
34.	T. 8f - 8c	Tr. 1f - 2f
35.	T. 8c - 4c	T. 7a - 7d
36.	T. 4c - 4b	T. 7d - 5d
37.	T. 4b - 4a	Tr. 2f - 2c
38.	T. 4a - 5a	Tr. 2c - 7c
39.	Tr. 6g - 6f	T. 5d - 8d*
40.	Tr. 6f - 8f	T. 8d - 7d
41.	Tr. 8f - 8e	T. 7d - 7g*
42.	K. 8g - 8h	T. 7g - 7h*
43.	K. 8h - 8g	Tr. 7c - 7g*
44.	K. 8g - 8f	Tr. 7g - 7f*
45.	K. 8f - 8g	T. 7h - 7g*
46)	K. 8g - 8h	T. 7g - 7h*
47.	K. 8h - 8g	3h - 4h
48.	Tr. 5a - 2a*	K. 2h - 3h
49.	5b - 4b	K. 3h - 4g
50.	4b - 3b	4h - 5h
51.	3b - 2b	5h - 6h
52.	2b - 1bD	Tr. 7f - 7g*
53.	K. 8g - 8f	T. 7h - 8h+

46. In dieser Stellung scheint es am rathsamsten zu seyn, daß ich unaufhörlich Schach biete, wodurch das Spiel aufgehoben wird, weil ich nicht verhindern kann, daß er einen Bauer in die Dame führt. — Indessen kann ich dennoch durch die folgenden Züge das Spiel gewinnen.

Fünftes Spiel.

Weiß.		Schwarz.		Weiß.		Schwarz.	
1.	2e - 4e		7c - 5c	14)	5*e* - 6*f*	Tr.	8f - 6f
2)	2*f* - 4*f*	S.	8b - 6c	15.	2d - 3d	T.	8a - 8f
3.	Sr. 1g - 3f		7d - 5d	16.	S. 3a - 2c	Lr.	7e - 6d
4.	4e - 5e	L.	8c - 4g	17.	2b - 3b	D.	6b - 7c
5.	2h - 3h	L.	4g - 3f	18)	2g - 3g	Tr.	6*f* - 6g
6.	D. 1d - 3f		7e - 6e	19)	D. 4g - 3f	Sr.	5*a* - 6c
7.	Lr. 1f - 5b	Sr.	8g - 7e	20.	L. 1c - 2d	Sr.	6c - 7e
8.	K. rochirt	D.	8d - 6b	21.	T. 1a - 1e	Sr.	7e - 5f
9)	Lr. 5*b* - 6c*	Sr.	7e - 6c	22.	3g - 4g	Sr.	5f - 7e
10)	2c - 3c	Lr.	8*f* - 7*e*	23)	T. 1e - 2e	Tr.	6g - 6*f*
11)	K. 1g - 1h	K.	*roch.* - 8g	24.	D. 3f - 2g	Lr.	6d - 4f
12.	S. 1b - 3a		7f - 6f	25.	L. 2d - 4f	Tr.	6f - 4f
13.	D. 3f - 4g	Sr.	6c - 5a	26.	Tr. 1f - 4f	D.	7c - 4f

2. Oder 2c-3c. Siehe IV. Veränderung.

9. Zöge ich dafür Lr. 5b-2e, so würde er gewinnen. Denn die Folge würde seyn: 9. *S.* S. 6c - 4e. — 10. *W.* D. 3f - 3d; *S.* 5c - 4c ꝛc.

10. Wenn er 5c-4c * zöge, so wäre dies ein unnützer und vielleicht schädlicher Zeitverlust für ihn. Denn es muß billig nicht anders, als mit Vortheil eines Steins, oder zum Gewinn eines Zeitpunkts Schach geboten werden.

11. Oder er rochirt nach 8c. Siehe II. Veränderung.

14. Durch diesen Zug verliere ich das Spiel, weil ich den Gegner dadurch Zeit gewinnen lasse, seine Thürne zu verdoppeln. Ein besserer Zug wäre Tr. 1f-1e gewesen. Siehe I. Veränderung.

18. Hätte er 6e - 5e gezogen, so zöge ich dagegen S. 2c-3e, und er dann D. 7c - 6c, womit er seinen Sieg schneller entscheiden würde.

19. Um ihn auf das Feld 5f zu bringen.

23. Da seine Absicht meinen Bauer 4g hervorzulocken, erreicht ist, so greift er nun meinen Bauer 4f an, dessen Niederlage ihm den Sieg bringt.

27. T.	2e - 6e	Sr. 7e - 6g	29. D.	2g - 5d*	K. 8g - 8h
28. T.	6e - 1e	Sr. 6g - 4h	30) D.	5d - 4e	D. 4*f* - 3g

30. Der *S.* gewinnt das Spiel.

I. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.			
14) Tr.	1f - 1e		6*f* - 5*e*		
15. Tr.	1e - 5e	Tr.	8f - 6f		
16.	2d - 3d	Tr.	6f - 6g		
17. D.	4g - 2e	T.	8a - 8f		
18.	4f - 5f	Tr.	6g - 6f		
19. L.	1c - 5g	Tr.	6f - 7f		
20. Tr.	5e - 6e	Lr.	7e - 6d		
21)	2g - 4g				

14. Ein besserer Zug wäre 6f - 5f gewesen.

21. Ich muß gewinnen.

II. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.	
11.	- - -	K. roch.	- 8c
12.	2d - 3d		7h - 5h
13. S.	1b - 3a		7f - 6f
14. D.	3f - 2e		6f - 5e
15.	4f - 5e		7g - 5g
16) S.	3*a* - 2*c*		5g - 4g
17.	2b - 3b	T.	8d - 8g
18. L.	1c - 4f	D.	6b - 8d
19. S.	2c - 3e	D.	8d - 8e
20) L.	4*f* - 2*h*	D.	8e - 6g
21. T.	1a - 1d		5d - 4d
22.	3c - 4d	Sr.	6c - 4d
23. D.	2e - 2d	Lr.	7e - 5g
24. T.	1d - 1e	Sr.	4d - 5f
25. L.	2h - 4f	Lr.	5g - 4f
26) Tr.	1f - 4f		4*g* - 3*h*
27.	2g - 4g	Sr.	5f - 3e
28. T.	1e - 3e		5h - 4g
29. T.	3e - 3g	D.	6g - 5h
30. D.	2d - 3e		7b - 6b
31.	3d - 4d	T.	8g - 5g
32. Tr.	4f - 4e		5c - 4d
33. D.	3e - 4d	Tr.	8h - 8d
34. D.	4d - 4c*	K.	8c - 8b
35. D.	4c - 6e		3h - 2h
36. Tr.	4e - 1e	D.	5h - 4h
37) T.	3g - 3e		4g - 3g

16. Oder D. 2e - 1e. Siehe III. Veränderung.

20. Um den Gegner zu reizen, daß er 4g - 3g ziehen. Denn wenn ich alsdann L. 2h - 1g ziehe, so steht mein König von des Gegners eigenen Bauern bedeckt, und ich kann überdies auch durch L. 1g - 2h meinem Thurne Luft machen.

26. Wenn man eine Oeffnung gegen den feindlichen König machen will, so muß man sich mit Wegnehmung des Bauers, der ihn bedeckt, nicht übereilen, bis man seine Steine zur Unterstützung des Angriffs in die gehörige Ordnung gestellt hat.

37. Der *S.* gewinnt.

III. Veränderung. (*II.*)

	Weiß.	Schwarz.
16.	D. 2e - 1e	T. 8d - 8g
17.	S. 3a - 2c	5g - 4g
18)	L. 1c - 4f	D. 6*b* - 8*d*
19.	Tr. 1f - 1g	D. 8d - 8e
20.	3h - 4h	4g - 3g
21.	L. 4f - 3g	D. 8e - 6g
22)	K. 1h - 2h	D. 6g - 3*d*
23.	S. 2c - 3e	D. 3d - 6g
24.	S. 3e - 1f	T. 8g - 8f
25)	T. 1a - 1d	Lr. 7*e* - 8*d*
26.	T. 1d - 2d	Lr. 8d - 7c
27.	T. 2d - 2e	T. 8f - 5f
28.	S. 1f - 2d	Tr. 8h - 8f
29)	S. 2d - 3f	D. 6*g* - 7*g*
30.	Tr. 1g - 1f	Sr. 6c - 5e
31.	L. 3g - 5e	Lr. 7c - 5e*
32	T. 2e - 5e	T. 5g - 5e
33.	S. 3g - 5e	Tr. 8f - 1f
34)	D. 1e - 1f	D. 7*g* - 5e*

18. Dieß ist ein besserer Zug, um seinen Angriff zu verstärken, als wenn er mit derselben meinen Bauer 2b genommen hätte. Denn man muß mit der Königin nie einen Bauer nehmen, wenn sie dadurch im Angriff, oder in der Vertheidigung aufgehalten wird.

22. Jetzt hat er den vorher aufgeopferten Bauer wieder gewonnen, und zugleich den Vortheil erhalten, daß er meine Mittelbauern getrennt und gegen meinen König eine Oeffnung gemacht hat.

25. Es kommt ihm jetzt darauf an, den Bauer 5e anzugreifen, und mir, ihn zu vertheidigen.

29. Wenn ich in dieser Lage wechselsweise Tr. 1g - 1h und Tr. 1h - 1g ziehe, so bleibt das Spiel unentschieden; ziehe ich aber den folgenden Zug, so muß der S. gewinnen.

34. Der S. gewinnt das Spiel.

IV. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
2.	2c - 3c	S. 8b - 6c
3.	2d - 4d	5c - 4d
4.	3c - 4d	7d - 5d
5.	4e - 5e	L. 8c - 5f
6.	S. 1b - 3c	7e - 6e
7.	Lr. 1f - 5b	Sr. 8g - 7e
8.	2f - 4f	Sr. 7e - 6g
9.	Sr. 1g - 3f	Lr. 8f - 7e
10)	K. rochirt	K. rochirt

10. In dieser Stellung stehen beyde Spiele gleich.

Sechstes Spiel.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
1) 7c - 5c	2e - 4e	18. D. 8d - 8e	Sr. 3f - 5g
2. S. 8b - 6c	2f - 4f	19. Sr. 7f - 5g	L. 3e - 5g
3) 7e - 6e	2c - 3c	20) Tr. 8f - 1f *	S. 2d - 1f
4. 7d - 5d	4e - 5e	21) S. 5a - 6c	L. 5g - 2d
5. Sr. 8g - 6h	Sr. 1g - 3f	22. L. 4b - 2d	D. 1d - 2d
6. Lr. 8f - 7e	Lr. 1f - 5b	23) D. 8e - 7e	S. 1f - 3g
7) L. 8c - 7d	Lr. 5b - 4a	24. D. 7e - 4h	S. 3g - 2e
8. K. rochirt	K. rochirt	25. T. 8a - 8f	2g - 3g
9. 7f - 6f	2d - 4d	26. D. 4h - 4g	T. 1a - 1f
10. 6f - 5e	4f - 5e	27. T. 8f - 1f *	K. 1g - 1f
11. Sr. 6h - 7f	Lr. 4a - 2c	28. D. 4g - 3f *	K. 1f - 1g
12. 5c - 4c	L. 1c - 3e	29) D. 3f - 3a	S. 2e - 3c
13. 7b - 5b	2b - 4b	30. S. 6c - 4b	Lr. 2c - 1d
14. 7a - 5a	4b - 5a	31. 7g - 6g	S. 3c - 1b
15. S. 6c - 5a	S. 1b - 2d	32. D. 3a - 3d	D. 2d - 3d
16. 5b - 4b	3c - 4b	33. S. 4b - 3d	S. 1b - 3c
17. Lr. 7e - 4b	2a - 4a	34) S. 3d - 4b	

1. Oder 2c-4c. Siehe I. Veränderung.

3. Zöge er 7e-5e, so müßte ich dagegen 2d-3d ziehn. Denn wenn ich dafür entweder 4f-5e oder 4f-5f zöge, so würde ich durch den Zug des Gegners D. 8d - 4h * das Spiel verlieren.

7. Wenn ich statt dessen rochirte, so würde er durch S. 6c-5e einen Bauer gewinnen.

20. Ich schlage lieber mit dem Springer, um ihn nachher, wie es nun die Umstände erfordern, auf 3e, oder 3g setzen zu können.

21. Dieser Läufer wird zurückgezogen, weil er dort unbrauchbar und unbeschützt ist, und er wird auf 2d gezogen, um ihn dem feindlichen Läufer entgegen zu setzen.

23. Um meinen Bauer 4d anzugreifen.

29. Die Entscheidung des Spiels hängt von dem Bauer 4a ab. Ich muß ihn mit so vielen Steinen unterstützen, als der Gegner zum Angriff desselben herbeyführt.

34. In dieser Stellung werden beyde Könige sich an ihre Bauern anschließen und das Spiel unentschieden machen.

I. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
1. - -	2c - 4c
2. S. 8b - 6c	2e - 4e
3. 7e - 6e	S. 1b - 3c
4. Sr. 8g - 6f	2f - 4f
5. 7d - 5d	4c - 5d
6. 6e - 5d	4e - 5e
7. Sr. 6f - 4g	Sr. 1g - 3f
8. Lr. 8f - 7e	Lr. 1f - 3d
9) 7f - 6f	5e - 6f
10. Sr. 4g - 6f	2a - 3a
11. L. 8c - 6e	Lr. 3d - 2c
12. K. rochirt	K. rochirt
13. 7h - 6h	K. 1g - 1h
14. 7a - 6a	2d - 4d
15) 5c - 4c	L. 1c - 3e

9. Wenn ich nicht durch Wegräumung dieses Bauers mir Luft machte, so würde der Gegner durch 5d-4d mein Spiel in Verwirrung bringen.

15. In dieser Stellung sind beyde Spiele ganz gleich.

Siebentes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e
2) 2c - 4c	Lr. 8f - 5c
3. S. 1b - 3c	Sr. 8g - 6f
4) Lr. 1f - 2e	S. 8b - 6c
5. 2d - 3d	7d - 6d
6. L. 1c - 5g	K. rochirt
7. Sr. 1g - 3f	7h - 6h
8. L. 5g - 6f	D. 8d - 6f
9. S. 3c - 5d	D. 6f - 8d
10. K. rochirt	S. 6c - 4d
11. 2b - 4b	S. 4d - 3f*
12. Lr. 2e - 3f	Lr. 5c - 4d
13. T. 1a - 1b	7c - 6c
14. S. 5d - 3e	7g - 6g
15. Lr. 3f - 4g	7f - 5f
16. 4e - 5f	6g - 5f
17. Lr. 4g - 5h	D. 8d - 5g
18. D. 1d - 3f	K. 8g - 7h
19) K. 1g - 1h	7a - 6a
20. D. 3f - 3h	5f - 4f

2. Dies ist kein guter Zug. Denn wenn ich auch gleich vorher 2e-4e gezogen habe, so behalte ich doch keine Bauern, um dem Gegner das Eindringen in mein Spiel zu verwehren. Ueberdies bleibt auch der Bauer meiner Königin ohne Thätigkeit zurück.

4. Oder Lr. 1f-3d. Siehe I. Veränderung.

19. Um seinen Läufer 4d in der nemlichen Richtung erhalten zu können, wenn er etwa von meinem Springer angegriffen würde.

Weiß.	Schwarz.
21. S. 3e - 4g	Tr. 8f - 8g
22. 2f - 3f	L. 8c - 6e
23. 2g - 3g	4f - 3g
24. D. 3h - 3g	T. 8a - 8f
25. D. 3g - 3h	T. 8f - 5f
26. Tr. 1f - 1g	Lr. 4d - 1g
27) T. 1b - 1g	K. 7*h* - 8*h*

27. Der *S.* gewinnt. Hätte er meinen Läufer genommen, ehe er seinen König zurückzog, so hätte er durch meinen Zug S. 4g - 6f * seinen Thurn verloren.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. Lr. 1f - 3d	S. 8b - 6c
5. 2a - 3a	7a - 5a
6. Lr. 3d - 2c	S. 6c - 4d
7. 2d - 3d	7c - 6c
8. Sr. 1g - 3f	7d - 6d
9. 2h - 3h	7h - 6h
10. L. 1c - 3e	L. 8c - 6e
11. L. 3e - 4d	5e - 4d
12. S. 3c - 2e	D. 8d - 6b
13) K. *rochirt*	K.roch. - 8g
14. Sr. 3f - 2h	D. 6b - 7c
15) 2*f* - 4*f*	Sr. 6f - 4e
16. 4f - 5f	L. 6e - 4c
17. 3d - 4e	4d 3d*
18) K. 1g - 1h	3*d* - 2*e*

13. Hätte ich, statt zu rochiren, 2b - 3b gezogen, so hätte er Lr. 5c - 3a gespielt. In diesem Falle hätte ich nun entweder T. 1a - 3a gezogen, und dann würde er durch D. 6b - 4b * Stein um Stein gewonnen; — oder S. 2e - 4d, und dann hätte er durch Lr. 3a - 2b ebenfalls dasselbe gewonnen.

15. Oder K. 1g - 1h. Siehe II. Veränderung.

18. Der *S.* gewinnt das Spiel.

II. Veränderung. (*I.*)

Weiß.	Schwarz.
15. K. 1g - 1h	6d - 5d
16) 2*f* - 4*f*	5d - 4e
17) 3d - 4e	L. 6*e* - 4c

16. Oder 4e - 5d. Siehe III. Veränderung.

17. Der *S.* gewinnt einen Bauer und das Spiel.

III. Veränderung. (*II.*)

	Weiß.	Schwarz.
16.	4e - 5d	6c - 5d
17.	2b - 3b	T. 8a - 8d
18.	2f - 4f	5d - 4c
19.	3b - 4c	7b - 6b
20.	D. 1d - 2d	L. 6e - 8c
21.	L. 2c - 1d	Sr. 6f - 5h
22.	Sr. 2h - 3f	L. 8c - 7b
23.	K. 1h - 2h	Tr. 8f - 8e
24.	2g - 3g	Tr. 8e - 3e
25.	S. 2e - 1g	Sr. 5h - 4f
26.	3g - 4f	D. 7c - 4f*
27.	K. 2h - 1h	Tr. 3e - 3f
28)	D. 2d - 4f	Tr. 3*f* - 4*f**

28. Der *S.* gewinnt das Spiel.

Achtes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.
1.	7f - 5f	2d - 4d
2.	Sr. 8g - 6f	2c - 4c
3.	7e - 6e	S. 1b - 3c
4.	Lr. 8f - 4b	L. 1c - 2d
5.	K. rochirt	D. 1d - 3b
6.	Lr. 4b - 5a	K. rochirt
7.	7c - 6c	2f - 3f
8.	7d - 6d	Sr. 1g - 3h
9.	Lr. 5a - 7c	Sr. 3h - 2f
10.	S. 8b - 7d	2g - 4g
11)	5*f* - 4*g*	3f - 4g
12.	6d - 5d	L. 2d - 5g
13)	D. 8d - 8e	2*e* - 4*e*
14.	D. 8e - 6g	2h - 4h
15.	7h - 6h	L. 5g - 6f
16.	Tr. 8f - 6f	D. 3b - 2c
17)	7b - 6b	4*c* - 5*d*
18.	6e - 5d	Lr. 1f - 3d

11. Nähme er ihn nicht, so würde ich den seinigen nehmen, und weil er alsdann gezwungen wäre, mit seinem Bauer 6e zu schlagen, so würden dadurch seine Mittelbauern getrennt werden.

13. Ich muß nicht 4c-5d ziehn, sondern dem Gegner das Schlagen überlassen, wiewohl dieser es auch nicht thun wird, weil alsdann sein Bauer 6e ohne Unterstützung bliebe. Eben so wenig darf ich 4c-5c ziehn, weil er diesen Bauer mit seinem Bauer 7b angreifen, meine Mittelbauern trennen und seinem Thurn gegen den Flügel, wohin ich rochirt habe, eine Oeffnung verschaffen würde.

17. Da der Gegner den Bauer 6c gern vorrücken will, um meine Bauern zu trennen, so ist es die höchste Zeit, daß ich denselben schlage, und zwar vorzüglich mit dem Bauer 4c, um zwey Mittelbauern zu behalten.

Schwarz.	Weiß.
19. D. 6g - 7f	T. 1d - 1f
20. L. 8c - 7b	4e - 5e
21. Tr. 6f - 3f	Sr. 2f - 1d
22. T. 8a - 8f	D. 2c - 2e
23. D. 7f - 4f*	K. 1c - 1b
24) Tr. 3f - 1f	Tr. 1h - 1f
25. D. 4g - 4d	5e - 6e
26. Sr. 7d - 6f	4g - 5g
27. 6h - 5g	4h - 5g
28. Sr. 6f - 4e	Tr. 1f - 8f*
29) K. 8g - 8f	D. 2e - 3f*

24. Durch diesen Zug verliert er das Spiel. Besser hätte er gezogen 6c - 5c. Siehe I. Veränderung.

29. Ich gewinne das Spiel.

I. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
24) 6c - 5c	5e - 6e
25. Tr. 3f - 1f	Tr. 1h - 1f
26. D. 4f - 1f	D. 2e - 1f
27. T. 8f - 1f	Lr. 3d - 1f
28. S. 7d - 6f	4g - 5g
29. 6h - 5g	4h - 5g
30. S. 6f - 4e	S. 3c - 4e
31. 5d - 4e	4d - 5c
32. 6b - 5c	Lr. 1f - 4c
33. K. 8g - 8f	Sr. 1d - 3c
34. 4e - 3e	Sr. 3c - 2e
35. L. 7b - 3f	K. 1b - 2c
36. K. 8f - 7e	K. 2c - 3d
37. L. 3f - 2d*	K. 3d - 2e
38. Lr. 7c - 4f	5g - 6g
39. K. 7e - 6f	K. 2e - 3f
40. Lr. 4f - 5g	K. 3f - 4g
41) Lr. 5g - 6h	2a - 4a
42. 3e - 2e	Lr. 4c - 2e
43) K. 6f - 6e	

24. Nicht aber D. 4f - 4g, um nicht eine Oeffnung gegen seinen eigenen König zu machen.

41. Zöge er dafür K. 6f - 6g, so verlöre er das Spiel. Denn die Folge wäre:

41.	-	Lr. 4c - 3d*
42. K.	6g - 6f	6e - 7e
43. K.	6f - 7e	K. 4g - 5g,

womit ich gewinnen würde.

43. Das Spiel bleibt unentschieden.

Neuntes Spiel.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
1) 7d - 5d	2f - 4f	6. Sr. 8g - 6f	Sr. 3f - 4h
2. 7c - 5c	Sr. 1g - 3f	7. L. 5f - 4g	2h - 3h
3. S. 8b - 6c	2d - 3d	8. L. 4g - 5h	2g - 4g
4. L. 8c - 5f	2c - 3c	9. Sr. 6f - 7d	Sr. 4h - 3f
5) 7e - 6e	D. 1d - 2c	10) L. 5h - 6g	2e - 4e

1. Ich könnte ebenfalls 2d-4d ziehn. Rückte er in diesem Falle 7c-5c vor, um den sogenannten Gambit der Königin zu geben, so müßte ich diesen Bauer schlagen, und, wie unter den Gambitspielen gezeigt ist, die Züge fortsetzen.

5. Um den Tausch der Königinnen zu vermeiden, den er gewiß in der Absicht veranlassen würde (sobald ich 2e-4e gezogen hätte), meinen König von seiner Stelle zu bringen, damit ich nicht rochiren könnte.

10. In dieser Stellung steht mein Spiel wenigstens eben so gut, als das seinige. Er hat offenbar durch das Vorrücken des Bauers 7d nichts gewonnen.

Zehntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7d - 6d	5. Sr. 1g - 3f	7c - 6c
2. 2f - 4f	7f - 5f	6. 2c - 4c	7b - 6b
3. 4e - 5e	Sr. 8g - 6h	7) 4d - 5d	
4. 2d - 4d	Sr. 6h - 7f		

7. Mein Spiel steht offenbar sehr gut. — Wer den Zug nicht hat, muß daher mit dem Bauer der Königin das Spiel nicht anfangen.

Zweyter Abschnitt.

Gambitspiele.

Erstes Spiel.

Anm. In diesem Spiele wird der Gambitbauer nicht geschlagen.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	10. 2c - 4c	7c - 6c
2) 2f - 4f	7*d* - 5*d*	11. S. 1b - 3c	Sr. 8g - 6f
3) 4*e* - 5*d*	5*e* - 4*f*	12. 2h - 3h	K. rochirt
4. Sr. 1g - 3f	D. 8d - 5d	13. 2g - 4g	Lr. 7e - 6d
5) 2d - 4d	D. 5*d* - 4*e**	14. Sr. 3f - 5e	Lr. 6d - 5e
6) K. 1e - 2f	Lr. 8*f* - 7*e*	15. 4d - 5e	Sr. 6f - 8e
7. Lr. 1f - 3d	D. 4e - 6c	16. T. 1a - 1d	D. 7d - 7e
8. L. 1c - 4f	L. 8c - 6e	17. 4g - 5g	S. 8b - 7d
9. D. 1d - 2e	D. 6c - 7d	18) D. 2*e* - 5*h*	7g - 6g

2. Um meinen Bauer 4e anzugreifen. Denn es ist immer rathsam, den Bauer des Königs gegen den der Königin umzutauschen.

3 *W.* Oder Sr. 1g-3f, siehe I; — oder D. 1d-2e, siehe II. Veränderung.

3 *S.* Oder D. 8d-5d. Siehe III. Veränderung.

5. Dies ist ein unnützer Zug, wodurch er Zeit und wahrscheinlich auch das Spiel verliert. Er hätte lieber 7c-5c ziehn sollen. Dann wäre es ein Spiel geworden, wie etwa das zweyte ist.

6. Wenn er weder den König bedeckt, noch die Königin zurückgezogen hätte, so hätte er letztere verlieren können, weil ich Lr. 1f - 5b * gezogen, und sie alsdann mit dem Thurn 1h angegriffen hätte.

18. Um den Gegner zu zwingen, den Zug 7g - 6g zu thun. Dadurch werde ich nemlich in den Stand gesetzt, beym 22. Zuge mit dem Springer Schach zu bieten und damit das Spiel zu gewinnen.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
19. D. 5h - 6h	D. 7e - 5c*	22. S. 4e - 6f*	Sr. 8e - 6f
20. K. 2f - 3g	S. 7d - 5e	23) 5g - 6f	
21. S. 3c - 4e	D. 5c - 4d		

23. Ich gewinne das Spiel.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. Sr. 1g - 3f	5d - 4e
4. Sr. 3f - 5e	Lr. 8f - 6d
5. 2d - 3d	4e - 3d
6. Lr. 1f - 3d	Lr. 6d - 5e
7. 4f - 5e	Sr. 8g - 7e
8. L. 1c - 4f	L. 8c - 6e
9. 2c - 3c	S. 8b - 7d
10. K. rochirt	K. rochirt
11. D. 1d - 2e	7a - 6a
12. S. 1b - 2d	Sr. 7e - 6c
13. S. 2d - 3f	D. 8d - 7e
14) Lr. 3*d* - 4*e*	

---

14. In dieser Lage nehme ich den Springer 6c, der meinem Bauer 5e droht, und wenn dieser gerettet ist, so ist das Spiel auf beyden Seiten gleich.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. D. 1d - 2e	5e - 4f
4. 4e - 5d*	Lr. 8f - 7e
5. 2c - 4c	7c - 6c
6. 5d - 6c	S. 8b - 6c
7. Sr. 1g - 3f	L. 8c - 4g
8. 2h - 3h	S. 6c - 4d
9. D. 2e - 4e	L. 4g - 3f
10. 2g - 3f	Sr. 8g - 6f
11. D. 4e - 3d	Sr. 6f - 5h
12) Tr. 1h - 1g	Lr. 7*e* - 4*h* *

---

12. Der S. muß gewinnen.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	D. 8d - 5d
4) 4*f* - 5*e*	D. 5d - 5e*
5. Lr. 1f - 2e	L. 8c - 4g
6. 2d - 4d	D. 5e - 6e
7. 2c - 4c	Lr. 8f - 4b*
8. L. 1c - 2d	Lr. 4b - 2d*
9. S. 1b - 2d	Sr. 8g - 6f
10. Sr. 1g - 3f	D. 6e - 3e
11. D. 1d - 3b	D. 3e - 3b
12. S. 2d - 3b	7c - 6c
13. K.roch. - 1c	K. rochirt
14. 2h - 3h	L. 4g - 3f
15. Lr. 2e - 3f	S. 8b - 7d
16. S. 3b - 5a	T. 8a - 8b
17. 2g - 4g	7h - 6h
18. 3h - 4h	Sr. 6f - 7h
19. Lr. 3f - 4e	S. 7d - 6f

20. Lr. 4e - 7h*	S. 6f - 7h	
21. Tr. 1h - 1e	7f - 5f	
22. Tr. 1e - 7e	5f - 4g	
23. S. 5a - 7b	Tr. 8f - 7f	
24. Tr. 7e - 7f	K. 8g - 7f	
25. S. 7b - 6d*	K. 7f - 6e	
26. S. 6d - 4e	Sr. 7h - 6f	
27. S. 4e - 3g	T. 8b - 8e	
28. T. 1d - 1e*	K. 6e - 7f	
29. T. 1e - 8e	Sr. 6f - 8e	
30. K. 1c - 2d	Sr. 8e - 6d	
31. 2b - 3b	7g - 6g	
32. K. 2d - 3e	Sr. 6d - 5f*	
33. S. 3g - 5f	6g - 5f	
34. K. 3e - 4f	K. 7f - 6e	
35. 3b - 4b	K. 6e - 6d	
36. 2a - 4a	7a - 6a	
37. K. 4f - 3g	6h - 5h	
38) K. 3g - 4f	K. 6*d* - 7*c*	
39) K. 4*f* - 3*e*		

4. Oder Sr. 1g-3f. Siehe V. Veränderung.

38. Ein nicht so guter Zug wäre K. 6d-6e. Siehe IV. Veränder.

39. In dieser Stellung bleibt das Spiel unentschieden, wenn sein König nicht von dem Flügel weicht, wo der meinige das Uebergewicht durch die Bauern hat, und wenn ich genau diesem Beispiele folge.

IV. Veränderung. (*III.*)

Weiß.	Schwarz.
38. - -	K. 6d - 6e
39. 4b - 5b	6a - 5b
40. 4c - 5b	6c - 5b
41) 4a - 5a	K. 6*e* - 6*d*
42. 5a - 6a	K. 6d - 6c
43) 4*d* - 5*d**	

41. Besser zieht er 5b-4b, weil er dadurch eine neue Königin bekommt und das Spiel unentschieden macht.

43. Er muß es geschehen lassen, daß entweder mein Bauer 6a, oder 5d in die Dame zieht, und muß daher verlieren.

V. Veränderung. (*III.*)

Weiß.	Schwarz.
4. Sr. 1g - 3f	5e - 4e
5. Sr. 3f - 5e	L. 8c - 6e
6. Lr. 1f - 2e	Lr. 8f - 5c
7. Sr. 5e - 4g	7f - 5f
8. Sr. 4g - 3e	D. 5d - 6d
9. K. rochirt	Sr. 8g - 6f
10. S. 1b - 3c	K. rochirt
11. K. 1g - 1h	7a - 6a
12. 2d - 3d	4e - 3d
13. Lr. 2e - 3d	Lr. 5c - 3e
14) L. 1c - 3e	S. 8*b* - 7*d*

14. In dieser Lage sind beyde Spiele gleich.

Zweytes Spiel.

Anm. In diesem und in den folgenden Spielen bis zum sieben: ten wird der Gambitbauer geschlagen.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	6. 2d - 4d	D. 8d - 6f
2. 2f - 4f	5e - 4f	7) 2c - 3c	7d - 6d
3. Sr. 1g - 3f	7g - 5g	8. Sr. 5e - 3d	Lr. 8f - 6h
4. 2h - 4h	5g - 4g	9. D. 1d - 2e	Sr. 8g - 7e
5. Sr. 3f - 5e	7h - 5h	10) D. 2e - 2f	Sr. 7e - 6g

7. Weil ich voraus sehe, daß er 7d - 6d ziehn wird. Ich decke deshalb meinen Bauer 4d, der sonst ungeschützt bleiben würde, sobald ich Sr. 5e - 3d ziehn müßte. — Wenn ich dafür Lr. 1f - 4c ziehe, so siehe I. Veränderung. — Ziehe ich aber statt dessen S. 1b - 3c, so wird er 7c - 6c ziehn müssen, um diesem Springer 3c das Feld 5d zu verwehren, von wo aus derselbe seine Königin, den Gambitbauer 4f und den Bauer 7c zugleich angegriffen hätte.

10. Er deckt den Gambitbauer 4f, welcher ihm das Spiel gewinnen muß.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7. Lr. 1f - 4c	Sr. 8g - 6h
8. 2c - 3c	Lr. 8f - 6d
9. Sr. 5e - 3d	4f - 3f
10) L. 1c - 5g	3f - 2g
11. Tr. 1h - 1g	Lr. 6d - 3g*
12. K. 1e - 2d	D. 6f - 3f
13. D. 1d - 2e	7f - 6f
14. L. 5g - 6h	Tr. 8h - 6h
15. Tr. 1g - 2g	D. 3f - 2e*
16) K. 2d - 2e	Lr. 3g - 4h

10. Dies ist der beßte Zug, weil ich dadurch nicht nur meinen Bauer 4h decke, sondern auch die feindliche Königin angreife. — Nicht so gut wäre 2g - 3f, weil er durch Lr. 6d-3g* bey einer ohnehin bessern Stellung seines Spiels wenigstens meinen Bauer 4h gewinnen würde. — Auch 4e - 5e wäre nicht gut. Denn die Folge würde seyn:

10. - - 3f - 2g
11. Tr. 1h - 1g D. 6f - 4h*,

und zieht nachher Lr. 6d - 7e und dann 7d - 6d, womit er ein treffliches Spiel hätte.

16. Der S. gewinnt.

Drittes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	5) D. 4g - 7g	Tr. 8h - 8g
2. 2f - 4f	5e - 4f	6. D. 7g - 6h	Lr. 7e - 6d
3. 2h - 4h	Lr. 8f - 7e	7) 4*h* - 5*h*	Tr. 8g - 4g
4) D. 1*d* - 4g	Sr. 8g - 6f	8) 4*e* - 5*e*	Lr. 6*d* - 5*e*

4. Oder Sr. 1g - 3f. Siehe I. Veränderung.

5. Wiewohl dieser Zug der beßte zu seyn scheint, so ist er doch nicht der sicherste. Es wäre vielleicht besser gewesen, wenn ich den Bauer 4f genommen hätte.

7 *W.* Um zu verhindern, daß er nicht Tr. 8g - 6g ziehe und meine Königin raube.

7 *S.* Um meiner Königin den Rückweg zu versperren, und sie zur Uebergabe zu zwingen, sobald er nur erst den Zug L. 6d - 8f thun kann.

8 *W.* Um ihn zu nöthigen, Lr. 6d - 5e zu ziehn, wodurch ich Zeit gewinne, zur Rettung meiner Königin herbey zu eilen. Dies ist der beßte Zug. Denn wenn nun der Gegner Lr. 6d - 8f ziehn wollte, so zöge ich dagegen D. 6h - 6f.

8 *S.* Der *S.* hat dessen ungeachtet ein gutes Spiel und besiegt meine Königin.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. Sr. 1g - 3f	7d - 6d
5. 2d - 4d	L. 8c - 4g
6) L. 1c - 4*f*	Lr. 7e - 4h*
7) 2*g* - 3*g*	Lr. 4*h* - 5*g*

6. Wenn ich statt dessen D. 1d - 3d ziehe, so wird er L. 4g - 3f dagegen ziehn, und, wenn ich mit D. 3d - 3f schlage, mit Lr. 7e - 4h gewinnen. — Oder wenn ich S. 1b - 2d ziehe, so zieht er Sr. 8g - 6f und nachher Sr. 6f - 5h, und rettet dadurch den Bauer 4f bey einer ungleich bessern Stellung seines Spiels.

7 *W.* Wenn ich statt dessen Tr. 1h - 4h ziehe, so muß er sich hüten, mit D. 8d - 4h zu schlagen, weil er dabey einen Stein einbüßen würde. Er muß vielmehr L. 4f - 3g und nachher D. 8d - 4h * ziehn, um dadurch Stein um Stein zu schlagen.

7 *S.* Er muß gewinnen. Wenn ich nun L. 4f - 5g schlage, so muß er dagegen nicht gleich D. 8d - 5g, sondern L. 4g - 3f schlagen und meine Königin angreifen. Dadurch bringt er es zum Tausch und rettet seinen Bauer und seine Vortheile.

Viertes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e
2. 2f - 4f	5e - 4f
3. Sr. 1g - 3f	7g - 5g
4. Lr. 1f - 4c	5g - 4g
5. Sr. 3f - 5e	Sr. 8g - 6h
6) Sr. 5e - 4g	Sr. 6*h* - 4*g*
7. D. 1d - 4g	7d - 5d

Weiß.	Schwarz.
8. D. 4g - 4f	7c - 6c
9. D. 4f - 5e*	L. 8c - 6e
10. D. 5e - 8h	D. 8d - 4h*
11. K. 1e - 1f	D. 4h - 4f*
12. K. 1f - 1g	D. 4f - 4e
13) 2h - 3h	S. 8*b* - 7*d*

6. Oder D. 8d - 4h*. Siehe I. Veränderung.

13. Nachher wird er rochiren und ein gutes Spiel haben, ob er gleich bey dem Tausche verloren hat.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6. - -	D. 8d - 4h*
7. Sr. 4g - 2f	7d - 5d
8. 4*e* - 5*d*	4f - 3f
9. Lr. 4c - 5b*	7c - 6c
10. 5d - 6c	D. 4h - 7e*
11. K. 1e - 1f	3f - 2g*
12. K. 1f - 2g!	D. 7e - 5g*

13. K. 2g - 1f	D. 5g - 5b*
14) 2d - 3d	D. 5*b* - 6c

8. Ich mag nun mit dem Läufer den Bauer 5d schlagen, oder ihn auf 3b zurückziehn, so wird er dagegen L. 8c-4g ziehn. Ich habe alsdann keinen andern Zug, als 2g-3g, und er schlägt mit 4f - 3g und gewinnt einen Stein.

14. Der S. gewinnt.

Fünftes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	6) K. 1e - 1f	Sr. 8g - 6h
2. 2f - 4f	5e - 4f	7. 2d - 4d	7d - 6d
3. Sr. 1g - 3f	7g - 5g	8. Sr. 5e - 3d	4f - 3f
4. Lr. 1f - 4c	5g - 4g	9) 2g - 3g	D. 4h - 7e
5) Sr. 3f - 5e	D. 8d - 4h*		

5. Oder Lr. 4c-7f*. Siehe I. Veränderung.

6. Oder K. 1e-2e, siehe II; — oder 2g-3g, siehe III. Veränder.

9 *W.* Wenn ich dafür 2g-3f zöge, so würde er ziehn: 4g-3f; — Ich D. 1d-3f, — und er würde mit L. 8c-3h gewinnen.

9 S. Der S. hat Vortheil. Wenn er sich aber damit aufhielte, Schach zu bieten, so würde er seine Königin verlieren. Denn alsdann wären die folgenden Züge: 9 S. D. 4h - 3h* — 10 *W.* K. 1f - 1e; S. D. 3h - 2g — 11 *W.* Sr: 3d - 2f und nachher Lr. 4c - 1f, womit ich seine Königin zwingen würde, sich zu ergeben.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 7f
6. Sr. 3f - 5e*	K. 7f - 8e
7) D. 1d - 4g	D. 8*d* - 6*f*
8. D. 4g - 5h*	K. 8e - 7e
9. Sr. 5e - 7f	D. 6f - 7f
10. D. 5h - 5e*	D. 7f - 6e
11. D. 5e - 8h	Sr. 8g - 6f
12) 2d - 3d	S. 8*b* - 6c

7. Zöge er, um meinen Springer mit Gewalt zu haben, 7d-6d, so wäre er durch die beyden Züge D. 4g-5h* und D. 5h-7f* matt.

12. Alsdann zieht er K. 7e - 7f, und hernach Lr. 8f - 7g und gewinnt die Königin und das Spiel.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6. K. 1e - 2e	4f - 3f*
7. 2g - 3f	4g - 3f*
8) K. 2*e* - 1*f*	7d - 5d
9) D. 1*d* - 3*f*	D. 4h - 3h*
10) D. 3f - 3h	L. 8c - 3*h**

8. Thäte ich den Zug Sr. 5e-3f, so würde er dagegen D. 4h - 4e* ziehn und sowohl meinen Bauer 4e, als meinen Läufer 4c erobern. —

Zöge ich aber dafür K. 2e-3f, so würde er durch D. 4h - 6f* meinen Springer gewinnen.

9. Ziehe ich Sr. 5e-3f, so giebt er mit L. 8c - 3h Schach, und gewinnt immer das Spiel.

10. Der *S.* gewinnt.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
6.	2g - 3g	4f - 3g
7.	D. 1d - 4g	3g - 2g*
8.	D. 4g - 4h	2g - 1h D.*
9.	K. 1e - 2f	Sr. 8g - 6h
10)	Lr. 4c - 7f*	Sr. 6h - 7f
11.	D. 4h - 5h	Lr. 8f - 7e
12.	D. 5h - 7f*	K. 8e - 8d
13)	D. 7f - 5h	Tr. 8h - 8f*
14)	K. 2f - 2e	D. 1h - 1f*
15.	K. 2e - 3e	Lr. 7e - 5c*
16.	2d - 4d	D. 1f - 2f*
17.	K. 3e - 3d	D. 2f - 4d*
18.	K. 3d - 2e	Tr. 8f - 2f*
19.	K. 2e - 1e	Tr. 2f - 1f*
20.	K. 1e - 2e	D. 4d - 1d+

---

10. Zöge ich dafür D. 4h - 5h, so würden die folgenden Züge seyn:

10.	- -	D. 1h - 4e
11.	Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 8d
12.	D. 5h - 5g*	Lr. 8f - 7e,

womit er gewinnen würde. —

Oder zöge ich D. 4h - 6f, so würde er dagegen D. 1h - 2h* ziehn, und in der Folge Mittel finden, auf der Linie g Schach zu bieten, um seine Königin wieder auf das Feld 7g zu bringen, oder seinem Läufer 8c durch den Zug 7d - 6d Luft zu machen, und mit diesem Läufer und der Königin das Spiel zu gewinnen. —

Oder endlich zöge ich 2d - 3d, so würde er durch Tr. 8h - 8g seiner Königin Freiheit verschaft und das Spiel gewonnen haben.

13. Wenn ich auch D. 7f - 7g, oder K. 2f - 2e zöge, so würde er doch durch seinen folgenden Zug gewinnen.

14. Wollte ich dafür Sr. 5e - 3f ziehn, so würde er ihn mit seiner Königin nehmen, und Stein um Stein tauschen, da ihm dann immer ein Stein mehr übrig bliebe. —

Oder zöge ich K. 2f - 3g, so würde er mit D. 1h - 1g* und nachher mit 7d - 6d gewinnen. —

Oder endlich zöge ich K. 2f - 3e, so würde er auch mit D. 1h - 1g* und nachher mit D. 1g - 1f* gewinnen.

Sechſtes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e
2. 2f - 4f	5e - 4f
3. Sr. 1g - 3f	7g - 5g
4) Lr. 1f - 4c	Lr. 8*f* - 7*g*
5. 2h - 4h	7h - 6h
6) 4*h* - 5g	6h - 5g
7. Tr. 1h - 8h	Lr. 7g - 8h
8. Sr. 3f - 2h	D. 8d - 7e
9. 2d - 3d	7c - 6c
10. D. 1d - 5h	Lr. 8h - 7g
11. Sr. 2h - 3f	7d - 5d
12. Lr. 4c - 3b	Lr. 7g - 6h
13) K. 1e - 2f	S. 8*b* - 7*d*

4. Ein ſehr unglücklicher Zug wäre 7f-6f geweſen. Siehe I. Veränder.

6. Oder 2d-4d. Siehe II. Veränderung.

13. Und hernach S. 7d-6f, womit er ein gutes Spiel hat.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	7f - 6f
5. Sr. 3f - 5g	6f - 5g
6. D. 1d - 5h*	K. 8e - 7e
7. D. 5h - 5g*	K. 7e - 8e
8. D. 5g - 5h*	K. 8e - 7e
9. D. 5h - 5e+	

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6. 2d - 4d	7d - 6d
7. 2c - 3c	7c - 6c
8) D. 1d - 2e	D. 8*d* - 7*e*
9. 2g - 3g	5g - 4g
10. Sr. 3f - 1g	4f - 3f
11. D. 2e - 3e	Sr. 8g - 6f
12. Lr. 4c - 3d	Sr. 6f - 5h
13. K. 1e - 2f	S. 8b - 7d
14. S. 1b - 3a	S. 7d - 6f
15) S. 3a - 2c	L. 8c - 7*d*

8. Hätte er dafür L. 8c-4g gezogen, ſo hätte ihn ſein eigener Läufer verhindert, ſeinen Bauer 5g gegen meinen Springer vorrücken zu laſſen, wenn ich beym folgenden Zuge 2g-3g gezogen hätte. Dadurch hätte ich den Vortheil erlangt, ſeine Bauern zu trennen und den Gambitbauer wieder zu nehmen, deſſen Erhaltung ihm den Sieg bringt.

15. In dieſer Stellung kann ich weder von meinem Springer, noch von meinem Thurn, 1g und 1h, Gebrauch machen. Er darf alſo nur rochiren, und nachher meinen Bauer 4e angreifen, ſo gewinnt er das Spiel.

Siebentes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	7. Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 8f
2. 2f - 4f	5e - 4f	8. 2h - 3h	D. 4g - 3g
3) Lr. 1f - 4c	D. 8*d* - 4*h**	9. S. 1b - 3c	K. 8f - 7f
4) K. 1e - 1f	Lr. 8*f* - 5c	10. S. 3c - 2e	D. 3g - 6g
5. 2d - 4d	Lr. 5c - 6b	11) Sr. 3*f* - 5*e**	
6. Sr. 1g - 3f	D. 4h - 4g		

3. Diesem unzeitigen Schachbieten hat er den Verlust dieses Spiels, nebst der ersten Veränderung zuzuschreiben. — Ein besserer Zug wäre gewesen 7g - 5g, siehe II; — oder 7f - 5f, siehe III. Veränderung.

4. Oder 7d - 6d. Siehe I. Veränderung.

11. Ich gewinne, denn ich erobere die Königin.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.		
4. - -	7d - 6d	21. 5a - 6a	7b - 6b
5. Sr. 1g - 3f	L. 8c - 4g	22. D. 1d - 3b	Sr. 8g - 6f
6. 2d - 4d	7g - 5g	23. Lr. 3d - 5b	D. 7d - 7c
7. S. 1b - 3c	D. 4h - 5h	24. 4d - 5d	Lr. 8f - 7g
8. 2h - 4h	7h - 6h	25. Lr. 5b - 6c	Sr. 6f - 7d
9. K. 1f - 2f	L. 4g - 3f	26. S. 4f - 3d	Sr. 7d - 5e
10. 2g - 3f	D. 5h - 6g	27. S. 3d - 5e	Lr. 7g - 5e
11. 4h - 5g	D. 6g - 5g	28. 3f - 4f	Lr. 5e - 7g
12. S. 3c - 2e	S. 8b - 7d	29. L. 3e - 4d	Lr. 7g - 4d
13) S. 2e - 4f	D. 5g - 8*d*	30. 3c - 4d	D. 7c - 7e
14. 2c - 3c	S. 7d - 6d	31. K. 2f - 3f	T. 8d - 8g
15. Lr. 4c - 3d	D. 8d - 7d	32. T. 1a - 1c	T. 8g - 6g
16. L. 1c - 3e	K. rochirt	33. Lr. 6c - 7b	Tr. 8h - 8g
17. 2a - 4a	K. 8c - 8b	34. T. 1c - 8c*	Tr. 8g - 8c
18. 4a - 5a	S. 6b - 8c	35. Lr. 7b - 8c	K. 8b - 8c
19. 2b - 4b	7c - 6c	36. Tr. 1h - 1c*	K. 8c - 8b
20. 4b - 5b	6c - 5b	37. D. 3b - 4c	D. 7e - 7d
		38. 4f - 5f	T. 6g - 8g
		39. D. 4c - 6c	D. 7d - 6c

40.	5d - 6c	K. 8b - 7c
41.	4d - 5d	6h - 5h
42.	Tr. 1c - 1h	T. 8g - 8h
43.	Tr. 1h - 1g	T. 8h - 7h
44)	Tr. 1g - 8g	6*b* - 5*b*
45.	Tr. 8g - 8a	K. 7c - 6b
46.	Tr. 8a - 8b *	K. 6b - 7c
47.	Tr. 8b - 7b *	K. 7c - 8d
48)	4e - 5e	6d - 5e
49.	5d - 6d	K. 8d - 8c
50.	6d - 7d*	K. 8c - 8d
51.	Tr. 7b - 8b*	K. 8d - 7e
52.	7d - 8d D+	

13. Dieser Rückzug der Königin ist Beweis und Folge von der Zwecklosigkeit seines dritten Zuges, in welchem er damit Schach bot. Denn es war nur ein Zeitverlust, den ich zum Vorrücken meiner Steine benutzt habe.

44. Denn wenn er statt dessen 5h - 4h zöge, so würde er doch um einen Zug zu spät damit zur Dame kommen.

48. Ich opfere ihn auf, um meinen Bauer 6c mit dem Bauer 5d, dem sein Bauer 6d im Wege steht, unterstützen zu können.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	7g - 5g
4) D. 1*d* - 5*h*	D. 8d - 7e

5.	2d - 3d	7h - 6h
6.	2g - 3g	4f - 3g
7.	2h - 3g	Sr. 8g - 6f
8.	L. 1c - 5g	Sr. 6f - 5h
9.	L. 5g - 7e	Sr. 5h - 3g
10.	L. 7e - 6f	Tr. 8h - 8g
11)	Tr. 1h - 3h	Sr. 3g - 4e

4. Ziehe ich dafür Sr. 1g - 3f, so zieht er Lr. 8f - 7g, und es wird gerade das sechste Spiel wieder, welches er durch den von seinem Mittelbauer unterstützten Gambitbauer gewann.

11. Der *S.* gewinnt.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	7f - 5f
4. D. 1d - 2e	D. 8d - 4h*
5. K. 1e - 1d	5f - 4e
6. D. 2e - 4e*	Lr. 8f - 7e
7. 2d - 3d	7g - 5g
8) Sr. 1g - 3f	D. 4*h* - 4g

8. Der *S.* gewinnt das Spiel.

Achtes Spiel.

Anm. In den beyden nun folgenden Spielen, ist das Gambit der Königin ausgeführt, und zwar in diesem achten der Angriff, und im neunten die Vertheidigung desselben.

Weiß.	Schwarz.
1. 2d - 4d	7d - 5d
2. 2c - 4c	5d - 4c
3. 2e - 3e	7b - 5b
4) 2a - 4a	5*b* - 4*a*
5. Lr. 1f - 4c	L. 8c - 7d
6) D. 1d - 3f	L. 7*d* - 6*c*
7. Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 7d
8. D. 3f - 5f*	7e - 6e
9. D. 5f - 6e +	

4. Oder er zieht 7c - 6c, siehe II; — Oder L. 8c-6a, siehe III; — oder endlich L. 8c-7d, siehe V. Veränderung.

6. Oder Sr. 8g - 6h. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6. - -	Sr. 8g - 6h
7. D. 3f - 8a	L. 7d - 6c
8. Lr. 4c - 5b	L. 6c - 5b
9) D. 8*a* - 7*a*	
6) D. 1*d* - 3*f*	D. 8d - 7c
7. D. 3f - 8a	S. 8b - 6c
8) 4*d* - 5*d*	

9. Ich gewinne durch den Tausch und durch die bessere Stellung meines Spiels.

6. Ich raube den Thurn, den Läufer, oder den Springer des Gegners.

8. Ich muß gewinnen.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	7c - 6c
5. 4a - 5b	6c - 5b
6) S. 1b - 3c	L. 5*b* - 6*a*
7. T. 1a - 6a	S. 8b - 6a
8) D. 1*d* - 4*a**	

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	L. 8c - 6a
5. 4a - 5b	L. 6a - 5b

6. Oder 7c - 6c. Siehe IV. Veränderung.

8. Ich gewinne das Spiel.

IV. Veränderung. (*III.*)

Weiß.	Schwarz.
6. - -	7c - 6c
7. 2b - 3b	4c - 3b
8. Lr. 1f - 5b	6c - 5b
9) D. 1*d* - 3*b*	

---

9. Ich gewinne.

V. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	L. 8c - 7d
5. 4a - 5b	L. 7d - 5b
6. 2b - 3b	D. 8d - 5d
7. 3b - 4c	L. 5b - 4c
8. D. 1d - 4a*	7c - 6c
9) D. 4*a* - 4*c*	

---

9. Ich gewinne das Spiel.

Neuntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. 2d - 4d	7d - 5d
2. 2c - 4c	5d - 4c
3) 2*e* - 3*e*	7*e* - 5*e*
4) D. 1*d* - 4*a* *	7c - 6c

Weiß.	Schwarz.
5. 4d - 5e	7b - 5b
6. D. 4a - 2c	7a - 6a
7. 2a - 4a	L. 8c - 7b
8) 4a - 5b	6c - 5*b*

---

3 *W.* Oder ich ziehe D. 1d-4a*, siehe I; — oder 2e-4e, siehe II. Veränderung.

3 *S.* Bey der Vertheidigung des Gambits muß dieser Bauer immer zwey Schritte thun, weil entweder der, welcher Gambit giebt, diesen Bauer nimmt und alsdann den Tausch der Königinnen geschehen lassen muß, aber mit dem Nachtheil, daß er wegen des schon gerückten Königs nicht mehr rochiren darf; — oder, wenn er diesen Bauer nicht nimmt, dann dem Gegner einigen Vortheil lassen muß, wie aus diesem Spiel und der zweyten Veränderung erhellen wird.

4. Dies ist ein unnützer Zug. Besser wäre 4d-5d gewesen.

8. In dieser Stellung scheint das Spiel des *S.* besser zu stehen.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. D. 1d - 4a*	7c - 6c
4. D. 4a - 4c	7e - 5e
5) 4d - 5e	D. 8d - 5a*

5. Der S. gewinnt den Bauer 5e wieder.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3) 2e - 4e	7e - 5e
4) 4d - 5e	D. 8d - 1d*
5. K. 1e - 1d	L. 8c - 6e
6) S. 1b - 2d	7b - 5b
7. 2a - 4a	7c - 6c
8. 4a - 5b	6c - 5b
9) 2b - 3b	7a - 5a
10) 3b - 4c	5b - 4b

3. In den vorigen Spielen zog ich 2e-3e, um den Fehler zu benutzen, welchen der Gegner machte, als er zur Unterstützung des Gambitbauers den Zug 7b - 5b that, wodurch ich in den Stand kam, zugleich seinen Thurn und den Bauer 7f durch den Zug D. 1d - 3f anzugreifen. Sobald ich aber sehe, daß er diesen Fehler nicht mehr macht, so thue ich besser, diesen Bauer zwey, als Einen Schritt vorzurücken. Denn im letztern Falle könnte er meinen Läufer 1c das halbe Spiel hindurch eingesperrt erhalten.

4. Zöge ich dafür Lr. 1f-4c, so würde er dagegen D. 8d-4d ziehn und bey einer bessern Stellung einen Bauer mehr behalten.

Oder ziehe ich D. 1d - 4a*, so siehe III; — oder 4d - 5d, so siehe V. Veränderung.

6. Er thut nach der gegenwärtigen Lage der Umstände wohl, den Bauer zu unterstützen, welcher den Gambitbauer genommen hat.

9. Wenn er dafür 4c - 3b, oder 4c-3c zöge, so würde ich ihm durch den Zug Lr. 1f-5b* sein Spiel verderben.

10. In dieser Stellung steht sein Spiel doch eben so gut, ob er gleich einen Bauer weniger hat. Denn er hat zwey Freibauern gegen einen einzelnen, oder entblößten Bauer, den ich schwerlich retten kann.

III. Veränderung. (II.)

Weiß.	Schwarz.
4. D. 1d - 4a*	7c - 6c
5) 4d - 5e	D. 8d - 4d
6. D. 4a - 4c	D. 4d - 5e
7) Sr. 1g - 3f	D. 5e - 7c

5. Oder 4d - 5d. Siehe IV. Veränderung.

7. Oder 5e-5c. Er hat ein gutes Spiel.

IV. Veränderung. (III.)

Weiß.	Schwarz.
5. 4d - 5d	7b - 5b
6. D. 4a - 1d	6c - 5d
7. 4e - 5d	Sr. 8g - 6f
8. S. 1b - 3c	Lr. 8f - 4b

9. L. 1c - 2d	Lr. 4b - 3c
10) L. 2d - 3c	D. 8*d* - 6*d*

10. In dieser Stellung behält der S. seinen Vortheil und wird es dahin bringen, meinen Bauer 5d zu nehmen.

V. Veränderung. (*II.*)

Weiß.	Schwarz.
4. 4d - 5d	Lr. 8f - 5c
5. Lr. 1f - 4c	Sr. 8g - 6f
6) D. 1d - 2c	Sr. 6*f* - 4g
7. Lr. 4c - 5b*	7c - 6c
8) D. 2c - 5c	D. 8*d* - 5*a**
9) S. 1b - 3c	S. 8*b* - 7*d*
10. 5d - 6c	S. 7d - 5c
11. 6c - 7b*	D. 5a - 5b
12. 7b - 8cD*	T. 8a - 8c
13) S. 3c - 5*b*	

6. Durch diesen Zug verliert er gewiß. Besser hätte er rochirt, worauf ich dann L. 1c - 5g und er D. 8d - 6d gezogen hätte. In dieser Stellung wären beyde Spiele einander gleich geblieben.

8. Zöge er 6c - 5b, so würde ich dagegen Lr. 5c - 5b * ziehn.

9. Wenn er dafür 6c - 5b zieht, so werde ich D. 5c - 8c * ziehn, nachher seinen Springer durch D. 8c - 4g rauben und folglich gewinnen.

Oder zieht er S. 8b - 6a, so werde ich durch Lr. 5b - 6c * seine Königin gewinnen.

Oder zieht er endlich 7a - 6a, so ziehe ich 2b - 4b, und nöthige ihn, seine Königin zurückzuziehn, wodurch ich nach der Rettung meines Läufers einen Stein gewonnen habe.

13. Ich gewinne das Spiel.

Dritter Abschnitt.

Spiele mit Vorgeben.

1. Der Schwarze giebt den Thurn 8a vor.

Erstes Spiel.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
1. 7e - 5e	2e - 4e	8. S. 8b - 6c	2b - 4b
2. Lr. 8f - 5c	Lr. 1f - 4c	9. Lr. 5c - 6b	2a - 4a
3. Sr. 8g - 6f	2d - 3d	10) 7a - 6a	4*b* - 5*b*
4) 7*h* - 6*h*	Sr. 1g - 3f	11. S. 6c - 5a	S. 1b - 3a
5. 7d - 6d	K. rochirt	12. 6a - 5b	4a - 5b
6) L. 8c - 4g	2*h* - 3*h*	13) K. rochirt	L. 1c - 3e
7) L. 4g - 5h	2c - 3c	14. Lr. 6b - 3e	2f - 3e

4. Durch das Vorrücken der Bauern der Thürne wird das Eindringen der feindlichen Läufer und Springer verhindert, oder ihr Zurücktreiben befördert.

6. Siehe die vorige Anmerkung.

7. Entweder um meinen Bauer 3d zu unterstützen, wenn derselbe vorrückt; oder den feindlichen Läufer 5c zu verjagen; oder zwey Bauern auf der Mitte zu haben. Außerdem erhalte ich dadurch einen Gang für meinen Königsläufer, den ich auf 2c zurückziehen muß, um ihn in der Richtung auf das Feld 7h zu behalten, wenn der Gegner auf dieser Seite rochirt hat.

10. Um seinen Springer zu verjagen, der das Vorrücken meines Bauers 3d und die Festsetzung meiner Bauern auf der Mitte verhindert.

13. Um mir seinen Läufer 6b vom Halse zu schaffen, weil dessen Richtung auf meinen König gefährlich werden könnte. Ich laufe zwar dadurch Gefahr, einen Doppelbauer auf der Linie e zu bekommen; allein theils ist es rathsam,

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
15) 7g - 5g	D. 1d - 1e	30. Tr. 8b - 8a	S. 2e - 4f
16. 5g - 4g	3h - 4g	31. Sr. 6g - 4f	Tr. 3f - 4f
17. L. 5h - 4g	D. 1e - 4h	32. Tr. 8a - 3a	T. 1f - 3f
18. K. 8g - 7g	Sr. 3f - 2h	33. Tr. 3a - 3b	T. 3f - 3g*
19. L. 4g - 7d	Tr. 1f - 3f	34. K. 7g - 7h	Sr. 2h - 4g
20. S. 5a - 4c	S. 3a - 4c	35. L. 6e - 4g	Tr. 4f - 4g
21. L. 7d - 6e	T. 1a - 1f	36. 6h - 5h	Tr. 4g - 7g*
22. Sr. 6f - 8g	D. 4h - 8d	37. K. 7h - 6h	Tr. 7g - 7f
23. Tr. 8f - 8d	S. 4c - 5a	38. Tr. 3b - 5b	5e - 6e
24. Tr. 8d - 8b	3d - 4d	39. Tr. 5b - 2b	T. 3g - 3e
25. 5e - 4d	3e - 4d	40. K. 6h - 6g	6e - 7e
26. 6d - 5d	4e - 5e	41. K. 6g - 7f	7e - 8e D*
27. Sr. 8g - 7e	S. 5a - 3b	42. K. 7f - 6f	D. 8e - 8f*
28) 7b - 6b	S. 3b - 1c	43. K. 6f - 6g	T. 3e - 3g*
29. Sr. 7e - 6g	S. 1c - 2e	44. K. 6g - 7h	D. 8f - 7g+

wenn man einen Stein vorgegeben bekommen hat, den Gegner zu reizen, daß er Stein um Stein nehme; theils bringt es nicht immer Nachtheil, Doppelbauern zu haben, wie man in der Folge sehen wird.

15 *S.* Um auf dieser Seite, wo ich rochirt habe, anzugreifen.

15 *W.* Um meinen Springer, der von seinem Läufer 5h gefangen gehalten wird, zu befreien.

28. Weil dieser Springer da ohne Nutzen stand, und ich ihn jetzt auf das Feld 4f bringen will.

Zweytes Spiel.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
1. 7e - 5e	2e - 4e	4. 5e - 4e	Sr. 3f - 4h
2. 7f - 5f	4e - 5f	5. 7d - 5d	2d - 3d
3. Sr. 8g - 6f	Sr. 1g - 3f	6) Lr. 8f - 5c	L. 1c - 5g

6. Wenn ich 3d-4e gezogen hätte, so würde er mit L. 5c-2f* und nachher durch Sr. 6f-4e* sich sehr gut gestellt haben.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
7) D. 8d - 6d	3*d* - 4*d*	24. Tr. 8d - 8e	Tr. 1h - 1g
8. Lr. 5c - 6b	2c - 3c	25. D. 6f - 8d	4g - 5g
9. K. rochirt	Lr. 1f - 2e	26. L. 8c - 7d	5g - 6h
10. 7h - 6h	L. 5g - 6f	27. Sr. 7f - 6h	Sr. 6g - 5e
11. D. 6d - 6f	Sr. 4h - 6g	28. Tr. 8e - 5e	L. 2g - 7g*
12. Tr. 8f - 8e	2g - 4g	29. K. 8g - 8h	4d - 5e
13. S. 8b - 6c	S. 1b - 2d	30. Lr. 7c - 5e	L. 7g - 6g
14. S. 6c - 8d	D. 1d - 3b	31. K. 8h - 7h	Tr. 1g - 5g
15. 7c - 6c	K. roch. - 1c	32. L. 7d - 8e	L. 6g - 6e
16. S. 8d - 7f	S. 2d - 1f	33. Lr. 5e - 4f	D. 1d - 1g
17. Lr. 6b - 7c	S. 1f - 3e	34. Lr. 4f - 5g	4h - 5g
18. 7b - 5b	L. 1d - 1g	35. Sr. 6h - 8g	D. 1g - 2h*
19. 7a - 5a	D. 3b - 1d	36. K. 7h - 7g	D. 2h - 5e*
20) 5*b* - 4*b*	3c - 4c	37. K. 7g - 8f	5g - 6g
21) Tr. 8e - 8d	2*h* - 4*h*	38. D. 8d - 7d	6g - 7g*
22) L. 8c - 7b	4c - 5c	39. D. 7d - 7g	L. 6e - 8e*
23. L. 7b - 8c	L. 1g - 2g	40. K. 8f - 7f	D. 5e - 6e†

7. Um seinen Läufer aus der Richtung auf das Feld 2f zu verjagen. Nicht so gut wäre L. 5g-6f, weil der Gegner dann durch D. 6d-6f auf meinen Springer 4h und den Bauer 2b freien Angriff bekäme.

20. Um gegen meinen König eine Oeffnung zu machen. In solchem Falle muß ich nicht ohne dringende Noth schlagen, sondern vorrücken, oder von ihm schlagen lassen.

21. Nicht so gut zöge ich 4c-5d, weil es besser ist, den Angriff fortzusetzen.

22. Denn wenn ich diesen Bauer nicht vorrückte, so würde er ihn, und nachher auch den Bauer 4d nehmen. Durch das Vorrücken desselben wird aber dies verhütet und mein König gegen seine Angriffe gedeckt.

Drittes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	7e - 5e	2e - 4e	23.	7b - 5b	Lr. 4a - 2c
2.	7f - 5f	2d - 4d	24. K.	8f - 7f	T. 1d - 2d
3.	5e - 4d	D. 1d - 4d	25.	7g - 6g	T. 2d - 2g
4. Sr.	8g - 6f	4e - 5e	26. Tr.	8h - 8g	3h - 4h
5) Sr.	6f - 4e	Sr. 1g - 3h	27.	6h - 5h	D. 4g - 5g
6. Lr.	8f - 5c	D. 4d - 3d	28.	6a - 5a	Lr. 2c - 1d
7. S.	8b - 6c	2f - 4f	29. S.	5f - 3e	Lr. 1d - 5h
8.	7d - 5d	2c - 3c	30. S.	3e - 2g	Tr. 1g - 2g
9. S.	6c - 7e	L. 1c - 3e	31.	5b - 4b	3c - 4b
10. Lr.	5c - 3e	D. 3d - 3e	32.	5a - 4b	Lr. 5h - 1d
11.	7c - 5c	Lr. 1f - 5b*	33.	5d - 4d	4h - 5h
12. K.	8e - 7f	S. 1b - 2d	34.	5c - 4c	5h - 6g*
13. D.	8d - 6b	S. 2d - 4e	35. Tr.	8g - 6g	D. 5g - 6g*
14.	5f - 4e	Sr. 3h - 5g*	36. D.	6e - 6g	Tr. 2g - 6g
15. K.	7f - 8f	D. 3e - 2e	37. K.	7f - 6g	Lr. 1d - 4g
16.	7a - 6a	Lr. 5b - 4a	38.	4e - 3e	4f - 5f*
17.	7h - 6h	Sr. 5g - 3h	39) K.	6g - 7g	Lr. 4g - 5h
18. L.	8c - 3h	2g - 3h	40.	4d - 3d	5f - 6f*
19. S.	7e - 6g	Tr. 1h - 1f	41. K.	7g - 8f	5e - 6e
20. S.	6g - 4h	K. rochirt	42.	4c - 3c	6e - 7e*
21. D.	6b - 6e	D. 2e - 4g	43) K.	8f - 8g	7e - 8e D.*
22) S.	4h - 5f	Tr. 1f - 1g			

5. Wenn ich dafür L. 1c - 3e zöge, so würde er mit S. 8b - 6c einen Bauer gewinnen.

22. Besser hätte ich durch T. 1d - 5d den Thurn aufgeopfert. Denn ich hätte hernach durch D. 4g - 5f* in wenigern Zügen gewonnen. Ich bin jetzt, ungeachtet des mir vorgegebenen Thurns, in Gefahr, zu verlieren, weil ich die Wirkung seiner Bauern nicht durch Wegnehmung des Bauers 5d geschwächt habe.

39. Um seinen König von dem Felde 7f abzuhalten, worauf er das Vorrücken meiner Bauern zur Dame verhindern könnte. — Hätte ich statt dessen 5f - 6f* gezogen, so hätte ich verlieren müssen. Siehe I. Veränderung.

43. Ich muß gewinnen.

I. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
39. - -	5f - 6f*
40. K. 7g - 7f	Lr. 4g - 5h*
41. K. 7f - 6e	6f - 7f
42. K. 6e - 7e	5e - 6e
43. 4d - 3d	Lr. 5h - 3f
44. 4c - 3c	2b - 3c
45. 4b - 3c	2h - 4h
46) 3e - 2e	

46. Er macht sich ungehindert eine neue Königin und gewinnt.

Viertes Spiel.

Schwarz.	Weiß.
1) 7d - 5d	2d - 4d
2. 7c - 5c	4d - 5c
3) 7e - 5e	2e - 4e
4) 5d - 4d	2f - 4f
5. Lr. 8f - 5c	Sr. 1g - 3f
6. S. 8b - 6c	Lr. 1f - 4c
7. L. 8c - 4g	K. rochirt
8. 7f - 6f	Lr. 4c - 8g
9. Tr. 8h - 8g	2h - 3h
10. L. 4g - 5h	2g - 4g
11. L. 5h - 7f	4f - 5e
12. 6f - 5e	L. 1c - 5g
13. D. 8d - 6d	S. 1b - 2d
14. 7h - 6h	L. 5g - 4h
15. 7g - 5g	L. 4h - 3g
16. 6h - 5h	K. 1g - 2g
17. L. 7f - 6e	Sr. 3f - 2h
18) K. 8e - 8c	Tr. 1f - 6f
19. D. 6d - 7e	D. 1d - 3f
20. 7a - 6a	T. 1a - 1f
21. 5h - 4h	L. 3g - 1e
22. S. 6c - 4b	S. 2d - 3b
23. Lr. 5c - 6d	L. 1e - 4b
24. Lr. 6d - 4b	2c - 3c
25. 4d - 3c	2b - 3c
26. Lr. 4b - 6d	T. 1f - 1d
27. K. 8c - 7c	Sr. 2h - 1f
28. Tr. 8g - 8d	Sr. 1f - 3e
29. 7b - 6b	Sr. 3e - 5d*
30. L. 6e - 5d	T. 1d - 5d
31. Tr. 8d - 7d	Tr. 6f - 6g
32. 6a - 5a	S. 3b - 2d

1. Ich könnte mit demselben Erfolg auch 2f-4f ziehn.

3. Um seine Bauern auf der Mitte festzusetzen, oder die meinigen zu zerstreuen. — Wenn er aber dafür 7e-6e zieht, so siehe I. Veränderung.

4. Um seine Bauern zu zerstreuen, oder ihnen doch die meinigen entgegen zu setzen.

18. Als wenn er nach 8c rochirte.

Schwarz.	Weiß.
33) Lr. 6*d* - 5*c*	S. 2d - 4c
34. Tr. 7d - 5d	4e - 5d
35. 5e - 4e	D. 3f - 6f
36. D. 7e - 6f	Tr. 6g - 6f
37. K. 7c - 7b	S. 4c - 6d*
38. K. 7b - 7c	S. 6d - 4e
39. Lr. 5c - 3e	5d - 6d*
40. K. 7c - 7d	Tr. 6f - 7f*
41. K. 7d - 8d	S. 4e - 6f
42. K. 8d - 8c	Tr. 7f - 8f*
43) K. 8c - 7b	6*d* - 7*d*

33. Er sucht blos das Spiel zu verlängern. Denn er ist ohne Rettung verloren.

43. Dieser Bauer geht ungehindert zur Dame und entscheidet für mich den Gewinn.

I. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
3) 7e - 6e	2*f* - 4*f*
4. Lr. 8f - 5c	2e - 3e
5. 7f - 6f	Sr. 1g - 3f
6. 7a - 6a	2c - 4c
7. D. 8d - 6b	D. 1d - 2d
8) Sr. 8g - 7e	S. 1*b* - 3*c*
9. Lr. 5c - 4b	2a - 3a
10. Lr. 4b - 3c	D. 2d - 3c
11. S. 8b - 6c	Lr. 1f - 3d
12. K. rochirt	4c - 5c
13. D. 6b - 7c	K. rochirt
14. 6e - 5e	4f - 5e
15. 6f - 5e	Sr. 3f - 5g
16. Tr. 8f - 1f*	Lr. 3d - 1f
17. 7h - 6h	Sr. 5g - 3f
18. L. 8c - 5f	2b - 4b
19. Sr. 7e - 6g	L. 1c - 2b
20. K. 8g - 8h	T. 1a - 1d
21) L. 5f - 6e	3*a* - 4*a*
22. 5e - 4e	Sr. 3f - 4d
23. S. 6c - 4d	D. 3c - 4d
24. Sr. 6g - 8f	4b - 5b
25. 6a - 5b	4a - 5b
26. L. 6e - 8g	5b - 6b
27. D. 7c - 7f	Lr. 1f - 5b
28. D. 7f - 6g	5c - 6c
29. 7b - 6c	Lr. 5b - 6c
30. Sr. 8f - 6e	D. 4d - 5e
31. Sr. 6e - 5g	K. 1g - 1h
32. Sr. 5g - 7f	D. 5e - 4d
33. Sr. 7f - 8d	Lr. 6c - 5d
34. L. 8g - 5d	D. 4d - 5d
35. Sr. 8d - 6c	T. 1d - 1c
36. Sr. 6c - 7e	D. 5d - 8d*
37. Sr. 7e - 8g	T. 1c - 8c
38. D. 6g - 7f	D. 8d - 8g*
39. D. 7f - 8g	T. 8c - 8g*
40) K. 8h - 8g	6*b* - 7*b*

3. Um die Festsetzung seiner Bauern auf der Mitte zu verhindern.

8. Es ist gut, die Springer nicht früher zu ziehn, als bis meine Bauern 2c und 2f vorgerückt sind. Denn sonst hindern jene diese am Fortrücken und am Unterstützen der beyden Mittelbauern. Indessen läßt der Plan des Angriffs, oder der Vertheidigung nicht immer Zeit genug dafür.

21. Um hernach durch 4b - 5b seinen Springer zu verjagen, der seinen Bauer 5e deckt. Dadurch wird er genöthigt, diesen Bauer vorzurücken, und ich behalte alsdann den Zug Sr. 3f-4d frei.

40. Ich muß gewinnen, weil dieser Bauer ungehindert zur Dame kommt.

2. Der Schwarze giebt den Springer 8b vor.

Erstes Spiel.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
1. 7e - 5e	2e - 4e	8. 5e - 4d	3c - 4d
2. Lr. 8f - 5c	Lr. 1f - 4c	9) Lr. 5c - 6b	Lr. 4c - 3*d*
3. Sr. 8g - 6f	2d - 3d	10. L. 8c - 4g	L. 1c - 3e
4. 7h - 6h	Sr. 1g - 3f	11. Tr. 8f - 8e	S. 1b - 3c
5. 7d - 6d	2c - 3c	12) Lr. 6b - 7c	2*h* - 3*h*
6. K. rochirt	K. rochirt	13) L. 4g - 5h	T. 1*a* - 1*c*
7. 7c - 6c	3d - 4d	14. L. 5h - 6g	Sr. 3f - 2d

9. Weil ich voraussehe, daß er mit 6d-5d diesen Läufer angreifen wird. Ich ziehe ihn also lieber zurück. Denn wenn er nun den Zug thut, so kann ich 4e-5e dagegen ziehn und dadurch zwey Bauern auf der Mitte festsetzen, welches zur bessern Vertheidigung und zum Gewinn nothwendig ist.

12. Um dadurch das Eindringen eines feindlichen Läufers oder Springers zu verhüten. — Doch ist ein solcher Zug alsdann nachtheilig, wenn die feindliche Königin gleich nachher Schach bieten kann.

13. Weil ich meine Thürne sich gegenseitig unterstützen lassen will, wenn ich mich genöthigt sehen sollte, meinen Läufer auf 1b zurück zu ziehen, und weil diese Linie offen ist, wohin man seine Thürne vorzüglich gern bringt. Dieser Zug setzt mich in den Stand, bey einem der folgenden Züge den Zug 4e-5e zu thun, und dadurch den ganzen Angriff des Gegners zu stören und die Freiheit seiner Steine zu hindern.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
15) 6d - 5d	2f - 3f	24. Tr. 8f - 8g	D. 4g - 4h
16. T. 8a - 8c	Lr. 3d - 1b	25. Tr. 8g - 6g	T. 1b - 1e
17. Lr. 7c - 8b	4e - 5e	26. D. 7e - 7c	L. 6h - 4f
18. L. 6g - 1b	T. 1c - 1b	27) T. 8c - 8g	5e - 6f
19. Sr. 6f - 7h	3f - 4f	28. Tr. 6g - 2g*	K. 1g - 1h
20) D. 8d - 4h	D. 1d - 4g	29. D. 7c - 8e	L. 4f - 8b
21. D. 4h - 7e	4f - 5f	30. D. 8c - 8b	Sr. 2d - 3f
22) K. 8g - 8h	5f - 6f	31) Tr. 2g - 2b	Sr. 3f - 5e
23. 7g - 6f	L. 3e - 6h	32) D. 8b - 7c	Tr. 1f - 1g

15. Um meinen Bauer 4e zu decken, und zwey Bauern auf der Mitte zu behalten. — Doch ist dieser Zug im Anfang eines Spiels und vor dem Rochiren nicht rathsam. Z. B. in folgendem Spiele:

	Schwarz.	Weiß.
1.	7e - 5e	2e - 4e
2.	Sr. 8g - 6f	2f - 3f
3.	Sr. 6f - 4e	3f - 4e

4. D. 8d - 4h*, womit der S. unfehlbar gewinnen würde.

20. Um die Königinnen zu verwechseln, wobey derjenige Vortheil hat, dem vorgegeben ist. Der Gegner wird diesen Tausch also vermeiden und seine Königin lieber zurückziehn. Dadurch gewinne ich aber Zeit, meine Königin zum Angriff in Wirksamkeit zu setzen.

22. Um ihn aus der Richtung meiner Königin wegzubringen. Denn man muß König und Königin nie der Gefahr eines verdeckten Schachs aussetzen. Eben so muß man die vor dem König oder der Königin stehenden Bauern frei zu behalten suchen, und zu dem Ende letztere von da wegsetzen, wohin die feindlichen Steine gerichtet sind.

27. Da ihm die Verdoppelung seiner Thürne und das Wegnehmen meines Bauers 2g nichts mehr helfen kann, so setze ich durch diesen Zug meinen Angriff fort, und verliere keine Zeit mit Deckung dieses Bauers.

31. Theils um vielleicht durch Sr. 5e-7f matt zu setzen; theils weil es rathsam ist, einen Stein in die Linie zu ziehen, auf welcher seine Steine ihre Richtung auf meinen König haben, zumal wenn der Gegner keine Bauern mehr hat, um meine vorgerückten Steine wegzujagen.

32. Ich gewinne.

Zweytes Spiel.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
1. 7e - 5e	2e - 4e	10) Lr. 6*d* - 7*c*	2g - 4g
2. Sr. 8g - 6f	2d - 3d	11. Sr. 6f - 7h	2h - 4h
3. Lr. 8f - 5c	2f - 4f	12. 7f - 6f	Sr. 1g - 3h
4) 7d - 6d	4*f* - 4*f*	13) 5*d* - 4*d*	3c - 4d
5) 7*h* - 6*h*	2c - 3c	14. 5e - 4d	L. 3e - 4f
6) 6d - 5d	D. 1*d* - 3*f*	15. Lr. 7c - 4f	D. 3f - 4f
7. 7c - 6c	L. 1c - 3e	16. 7b - 5b	S. 2d - 3f
8. Lr. 5c - 6d	S. 1b - 2d	17. 6c - 5c	4g - 5g
9) K. *rochirt*	K. *rochirt*	18. 6f - 5g	4h - 5g

4. Um seinem Läufer 8c ein Hinderniß in den Weg zu stellen und den Gegner überhaupt desto schneller anzugreifen, wenn er nach 8g rochirt.

5. Oder Sr. 6f-4e. Siehe III. Veränderung.

6. Nähme ich mit 4e-5d den angebotenen Bauer, so würde ich dadurch gerade seine Absicht erfüllen, welche auf die Zerstreuung meiner Mittelbauern gerichtet ist.

9 *S.* Oder weil er Gefahr sieht, wenn er nach 8g rochirt, da meine Bauern von dieser Seite so weit vorgedrungen sind, so macht er Anstalt, nach 8c zu rochiren und zieht L. 8c-7d. Siehe II. Veränderung.

9 *W.* Ich rochire darum nach 1c, weil auf dieser Seite seine Bauern nicht weit vorgerückt sind, und seine Steine ihre Richtung nicht auf meinen König haben; zumal da er nach der andern Seite hin rochirt hat, und mir dadurch freie Hand gelassen hat, den Angriff einzurichten, und mir gegen seinen König Oeffnungen zu verschaffen, wie die Folge ergeben wird.

10 *S.* Zöge er ihn nicht zurück, so würde sein Bauer 5d geschlagen werden, sobald ich seinen Springer 6f verjagt hätte.

10 *W.* Dieser Bauer wird immer mit Vortheil vorgerückt, wenn er nur unterstützt ist, weil dadurch eine Oeffnung gegen den feindlichen König gemacht werden wird, der dies nicht abwenden kann, wenn er, wie hier, 7h-6h gezogen hat.

13. Dieser Zug ist den Umständen nach der beßte. Für mich ist keine Gefahr von dem Wegnehmen desselben zu fürchten, da der Gegner von dieser Oeffnung gegen meinen König keinen Nutzen ziehen kann, vielmehr gegen den seinigen selbst eine Oeffnung gemacht wird, die er nicht verhüten kann.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
19) 6*h* - 5*h*	Sr. 3h - 2f	25. Sr. 7h - 6f	D. 5h - 5g
20. D. 8d - 8e	D. 4f - 4h	26. L. 6e - 2a	S. 3f - 5e
21) 7g - 6g	5*f* - 6g	27. T. 8a - 8e	Sr. 2f - 4g
22. D. 8e - 6g	Lr. 1f - 2e	28. Sr. 6f - 4g	S. 5e - 4g
23. L. 8c - 6e	D. 4h - 5h	29) T. 8e - 6e	S. 4g - 6*h**
24. D. 6g - 7g	5g - 6g		

19. Nicht aber 6h-5g, um seinen König nicht zu entblößen, welches er aber doch in der Folge nicht vermeiden kann.

21. Oder 5f-6f. Siehe I. Veränderung.

29. Ich werde gewinnen.

I. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
21. - -	5f - 6f
22) Tr. 8*f* - 7*f*	Lr. 1f - 3h
23. L. 8c - 7b	D. 4h - 4f
24. Sr. 7h - 8f	S. 3f - 5e
25) Tr. 7f - 7h	T. 1*d* - 1*f*
26. T. 8a - 8d	Sr. 2f - 1d
27) Tr. 7h - 7f	Lr. 3*h* - 2*g*
28) K. 8g - 7h	Tr. 1*h* - 5*h**
29. 6g - 5h	D. 4f - 5f*
30. K. 7h - 8g	5g - 6g
31. Sr. 8f - 6g	D. 5f - 6g*
32. K. 8g - 8f	D. 6g - 6h*
33) K. 8f - 8g	T. 1*f* - 5*f*

22. Um seinem Springer einen Zufluchtsort zu öffnen.

25. Nicht aber 6f-7f, weil dieser Bauer durch seine Unterstützung die Stärke meines Spiels ausmacht, und mehr werth ist, als der Thurn, den ich durch diesen Zug erobern könnte.

27. Um meinem Thurn 1h freien Gang zu verschaffen. Dies ist ein entscheidender Zug. Denn von der Wahrnehmung der Zeit zum Angriff hängt alles ab.

28. Ich opfere diesen Thurn auf, weil ich mir dadurch Freiheit verschaffe, den Zug 5g-6g zu thun.

33. Oder auch S. 5e-6g, womit ich gewinne.

II. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
9) L. 8c - 7d	2*a* - 4*a*
10. D. 8d - 7c	2b - 4b
11. 5d - 4d	3c - 4d
12. Lr. 6d - 4b	4d - 5e
13. D. 7c - 5e	T. 1a - 1b
14) 7*a* - 5*a*	Sr. 1g - 2e
15. K.roch. - 8g	2g - 4g
16. Sr. 6f - 7h	2h - 4h
17) 7f - 6f	K. 1e - 2*f*

18.		7b - 5b		4a - 5b
19.		6c - 5b		3d - 4d
20.	D.	5e - 7e	Sr.	2e - 1c
21.	L.	7d - 6c		4d - 5d
22.	L.	6c - 7d	Sr.	1c - 3d
23.	Lr.	4b - 6d	Sr.	3d - 4f
24)	Lr.	6*d* - 4*f*	D.	3f - 4f
25)	T.	8a - 8b	S.	2*d* - 3*f*
26.	Tr.	8f - 8e	Lr.	1f - 3d
27.		5b - 4b		4g - 5g
28.		6f - 5g		4h - 5g
29.		6h - 5g	S.	3f - 5g
30.	Sr.	7h - 5g	D.	4f - 5g
31.	D.	7e - 5e	T.	1b - 1g
32.	D.	5e - 2b *	K.	2f - 3f
33)	Tr.	8*e* - 8*f*	D.	5g - 6h
34.	K.	8g - 7f	D.	6h - 6d
35.	T.	8b - 8d	Tr.	1h - 7h
36)	Tr.	8f - 8g		4*e* - 5*e*
37.	L.	7d - 5f		5e - 6e *
38.	K.	7f - 6f	L.	3e - 5g *
39.	K.	6f - 6g	Lr.	3d - 5f *
40.	K.	6g - 5f	D.	6d - 4f *
41.	K.	5f - 6g	D.	4f - 4e †

9. Mit diesem und dem folgenden Zuge habe ich die Absicht, mir gegen seinen König eine Oeffnung zu verschaffen, wenn er auf dieser Seite rochiren sollte.

14. Zöge er dafür D. 5e-3c, so müßte ich mit D. 3f-1d mich decken.

17. Um meinen Thürnen gegenseitige Unterstützung zu verschaffen, wenn erst mein Läufer fortgerückt ist.

24. Weil dieser Springer ihm sehr beschwerlich ist.

25. Durch diesen Zug setze ich mich in den Stand, 4g-5g zu ziehn, um gegen seinen König eine Oeffnung zu machen.

33. Um meinen Bauer 5f am Vorrücken zu verhindern.

36. Dieser Zug ist entscheidend. Denn obgleich dadurch mein Bauer 5f und selbst der Läufer 3d aufgeopfert zu werden scheint und auch meine Königin angegriffen wird, wenn er L. 7d-5f gezogen hat: so lasse ich ihn nun nicht mehr aus dem Schach, bis er matt ist.

III. Veränderung.

	Schwarz.		Weiß.
5.	Sr. 6f - 4e		3d - 4e
6.	D. 8d - 4h*	K.	1e - 2d
7.	D. 4h - 4e	D.	1d - 3f
8.	L. 8c - 5f	D.	3f - 4e
9.	L. 5f - 4e	S.	1b - 3c
10)	L. 4e - 6g		2*g* - 4*g*
11)	Lr. 5c - 4b		2*h* - 4*h*
12.	7h - 5h		4g - 5g
13.	6d - 5d		2a - 3a
14.	Lr. 4b - 3c*	K.	2d - 3c
15.	K.roch.- 8c		2b - 4b
16.	7f - 5f	Sr.	1g - 3f
17.	5d - 4d*	K.	3c - 3b
18.	Tr. 8h - 8e	Lr.	1f - 4c
19)	5e - 4e	Sr.	3*f* - 1*e*
20.	7a - 6a	L.	1c - 4f
21.	4e - 3e	Sr.	1e - 2g
22.	Tr. 8e - 7e	Lr.	4c - 3d
23.	L. 6g - 7f *	K.	3b - 2b
24.	7g - 6g	Tr.	1h - 1e

25. T. 8d - 8e		2c - 3c
26.	4d - 3c*	K. 2b - 3c
27.	3e - 2e	K. 3c - 2d
28. L. 7f - 5d		Sr. 2g - 3e
29. L. 5d - 3f		Lr. 3d - 2e
30) T. 8e - 8d*		K. 2*d* - 3c

10. Um ihn zu verhindern, 7f-5f zu ziehn, wodurch er alle seine Bauern auf der Mitte festsetzen, den freien Gang meiner Steine behindern und das Spiel unvermeidlich gewinnen würde.

11. Sonst würde er durch L. 6g-4e meinen Thurn 1h angegriffen haben.

19. Zöge ich dafür Sr. 3f-2d, so würde dieser Springer meinem Läufer 1c hinderlich seyn. Der Gegner würde diesen Umstand benutzen, und sogleich 5f - 4f ziehn. Dadurch würde er drey Freibauern d. h. solche Bauern bekommen, die keinen feindlichen Bauer mehr vor sich haben, welcher ihr Vordringen verhindern könnte. Diese sind von großen Nutzen, weil sie die Steine decken, womit man ins feindliche Spiel eindringt.

30. Ich gewinne das Spiel. Zöge ich aber dafür Lr. 2e - 3d, so würde er L. 3f - 4e ziehn und einen Stein gewinnen.

Drittes Spiel.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
1. 7e - 5e	2e - 4e	7. Sr. 4e - 3c	D. 4d - 3c
2) 7f - 5f	2*d* - 4*d*	8. K. rochirt	K. rochirt
3) 5*e* - 4*d*	D. 1d - 4d	9. K. 8g - 8h	2f - 4f
4. Sr. 8g - 6f	4e - 5e	10. 7b - 6b	Lr. 1f - 4c
5. Sr. 6f - 4e	L. 1c - 3e	11) L. 8*c* - 7*b*	D. 3c - 2*d*
6. Lr. 8f - 7e	S. 1b - 3c		

2. Ich könnte auch diesen angebotenen Bauer (den Gambitbauer) durch 4e - 5f nehmen. Aber gegen einen überlegenen Spieler ist es sicherer, 2d - 4d zu ziehn, als diesen Zug zu thun. Man entgeht dadurch der Verlegenheit, eine noch nicht geläufige Vertheidigung zu übernehmen, und bringt das Spiel wieder auf ein gemeines Spiel zurück.

3. Zöge er statt dessen 5f-4e, oder 5f-4f, so würde ich mit D. 1d-5h* gewinnen.

11 *S.* Um hernach 7d-5d zu ziehn und seine Bauern auf der Mitte festzusetzen.

11 *W.* Um theils meinen Bauer 2g zu schützen, theils seinen Bauer 7d anzugreifen. Ueberhaupt steht die Königin auf der zweyten Reihe gut, um die darauf befindlichen Bauern zu unterstützen.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
12) L. 7b - 8c	Sr. 1g - 3f	24. T. 8g - 8f	Tr. 1g - 2g
13. 7a - 5a	2h - 3h	25. Lr. 7e - 8d	D. 2f - 1g
14. 7c - 6c	2g - 4g	26. 5a - 4a	D. 1g - 1d
15. 6b - 5b	Lr. 4c - 3d	27. 5b - 4b	D. 1d - 5h
16. 7g - 6g	4g - 5f	28. 4a - 3a	2b - 3b
17. 6g - 5f	T. 1d - 1g	29. Lr. 8d - 6b	D. 5h - 6h
18) 7d - 5d	T. 1g - 3g	30. D. 7d - 7f	Sr. 4d - 6e
19. L. 8c - 6e	Tr. 1h - 1g	31. Lr. 6b - 3e*	K. 1c - 1b
20. Tr. 8f - 8g	Sr. 3f - 4d	32. T. 8f - 8g	Tr. 2g - 8g*
21. D. 8d - 7d	D. 2d - 2g	33. K. 8h - 8g	Lr. 3d - 5f
22. Tr. 8g - 3g	D. 2g - 3g	34) Lr. 3e - 4f	Lr. 5f - 7h*
23. T. 8a - 8g	D. 3g - 2f		

12. Weil die Absicht seines vorigen Zuges bemerkt und vereitelt ist. Er muß daher seinen Läufer zurückziehn, um nicht den Bauer 7d einzubüßen.

18. Ich könnte auch durch D. 2d - 2g den Gegner zum Tausch der Königinnen und der Thürne zwingen, und würde auch damit gewinnen.

34. Ich gewinne das Spiel.

Viertes Spiel.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
1) 7e - 5e	2c - 4c	3. Sr. 8g - 6f	2d - 4d
2. 7f - 5f	S. 1b - 3c	4) 5e - 4e	L. 1c - 5g

1. Um meinem Springer 1b freien Gang zu verschaffen, ohne diesen Bauer dadurch aufzuhalten.

4 S. Um zwey verbundene und zur Entscheidung des Spiels höchst wichtige Mittelbauern zu behalten. Es ist daher in diesem Falle besser, den angegriffenen Bauer vorzurücken, als den angebotenen zu schlagen.

4 W. Damit derselbe nicht unthätig und durch 2e - 3e nicht eingeschlossen werde.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
5) Lr. 8f - 4b	D. 1*d* - 3*b*	14) K.roch.- 8c	4*d* - 5*d*
6) Lr. 4*b* - 5*a*	4c - 5c	15. 6c - 5c	4a - 5a
7. 7c - 6c	2e - 3e	16. Lr. 6d - 7c	Lr. 4c - 6a*
8. Lr. 5a - 7c	Lr. 1f - 4c	17) K. 8c - 8b	Tr. 1*f* - 1*d*
9. D. 8d - 7e	Sr. 1g - 2e	18) L. 7*d* - 8*e*	S. 3c - 5b
10. 7d - 6d	5c - 6d	19. Lr. 7c - 5e	5d - 6d
11. Lr. 7c - 6d	2a - 4a	20) Lr. 5*e* - 6*d*	S. 5b - 6d
12) 7b - 6b	2*h* - 3*h*	21. T. 8d - 6d	Tr. 1d - 6d
13. L. 8c - 7d	K.roch.- 1g	22) D. 7e - 6d	L. 5g - 4*f*

5. Denn es iſt noch immer Zeit, durch L. 5g-6f Stein um Stein zu nehmen, wenn ich erſt 2a-3a gezogen habe. Man muß überhaupt nicht Stein um Stein nehmen, wenn man die Wahl hat, und dieſe Zeit nützlicher anwenden kann, um ſeinen Steinen freien Gang zu verſchaffen, oder den entworfenen Angriff zu verfolgen. Derjenige iſt im Schachſpiele der überlegenſte, der am beſten Zeit zu gewinnen weiß.

6. Zöge er ſtatt deſſen Lr. 4b-6d, ſo würde ich mit S. 3c-5d das Spiel gewinnen.

12. Wenn ich dafür nach 1g rochirte, ſo würde er durch Lr. 6d-2h* und hernach durch Sr. 6f-4g* nicht allein einen Bauer gewinnen, ſondern auch meinen König entblößt haben.

14. Um ſeinen König zu entblößen, wenn er dieſen Bauer ſchlägt. Schlägt er ihn nicht, ſo wird dies immer ein Freibauer, der ihn das Spiel verlieren macht.

17. Um meinen Bauer 5d zu beſchützen.

18. Um denſelben Bauer durch ſeinen Thurn anzugreifen.

20. Hier wird der Nutzen des Freibauers 6d ſichtbar. Denn er muß nun ſeine Königin verlieren. — Auch wenn er D. 7e-7b zieht, muß er verlieren. Denn ich ſchlage mit 5a-6b; er mit 7a-6b und ich gewinne alsdann mit S. 5b - 7c.

22. Ich gewinne die Königin und das Spiel.

3. Der Schwarze giebt den Springer 8g vor.

Erstes Spiel.

Schwarz.	Weiß.
1. 7e - 5e	2e - 4e
2. Lr. 8f - 5c	L. 1f - 4c
3) K. rochirt	Sr. 1g - 2e
4. 7c - 6c	K. rochirt
5. 7d - 5d	4e - 5d
6. 6c - 5d	Lr. 4c - 3b
7. S. 8b - 6c	2c - 3c
8) L. 8c - 4g	K. 1g - 1*h*
9) L. 4g - 6*e*	2d - 4d
10. Lr. 5c - 6b	4d - 5e
11. S. 6c - 5e	2f - 4f
12) S. 5e - 4g	D. 1*d* - 1*e*
13. S. 4g - 6h	Sr. 2e - 4d
14. Lr. 6b - 4d	3c - 4d
15. S. 6h - 5f	D. 1e - 5e
16) D. 8d - 4h	K. 1*h* - 1*g*
17. D. 4h - 8d	S. 1b - 3c
18. D. 8d - 6b	S. 3c - 5d
19) D. 6*b* - 4*d**	D. 5e - 4d
20. S. 5f - 4d	S. 5d - 7c
21. S. 4d - 3b	2a - 3b
22. T. 8a - 8c	S. 7c - 6e
23. 7f - 6e	T. 1a - 7a
24. T. 8c - 7c	L. 1c - 3e
25. T. 7c - 7d	3b - 4b
26. Tr. 8f - 8c	L. 3e - 5c
27. Tr. 8c - 7c	2h - 3h
28. T. 7d - 2d	Tr. 1f - 2f
29. T. 2d - 1d*	K. 1g - 2h
30. Tr. 7c - 7d	2g - 4g
31. 7h - 6h	3h - 4h
32. T. 1d - 1b	4h - 5h
33) Tr. 7d - 1d	Tr. 2*f* - 2g
34. 7b - 5b	T. 7a - 7b

3. Es ist zuweilen nützlich, diesen Springer hieher zu ziehen, wenn der Läufer 1f vorgerückt ist, damit man für den Bauer 2f freien Gang behalte.

8. Nicht 2f-3f. Denn wenn des Gegners Läufer seine Richtung gegen meine Königin behalten hätte, so würde er mir sehr beschwerlich geworden seyn, wenn mein König noch auf 1g stände.

9. Weil seine Absicht, daß ich 2f-3f ziehen sollte, nun vereitelt ist.

12. Um seinen Zug D. 8d-4h zu verhüten.

16. Um seinem Zuge S. 5f-3g* und dem daraus folgenden Verluste des Spiels auszuweichen.

19. Damit er den Bauer 5d nicht vergeblich verloren habe und dagegen meinen Bauer 4d wieder erhalte, entschließt er sich zur Verwechselung der Königinnen.

33. Um meinen Bauer 4g zu decken, der in der Folge durch das beständige Schachbieten seiner Thürne unbedeckt stehen würde.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
35. Tr. 1d - 1f	L. 5c - 6d	42) Tr. 1f - 3f	Tr. 2g - 2c
36. T. 1b - 1d	L. 6d - 5e	43. Tr. 3f - 3h *	K. 2h - 1g
37. Tr. 1f - 1h *	K. 2h - 3g	44. Tr. 3h - 3g *	K. 1g - 1f
38. T. 1d - 3d *	K. 3g - 2f	45. T. 3d - 3f *	K. 1f - 2e
39. T. 3d - 2d *	K. 2f - 3f	46. T. 3f - 3e *	K. 2e - 1d
40. Tr. 1h - 1f *	K. 3f - 3g	47) T. 3e - 3d*	Tr. 2c - 2d
41. T. 2d - 3d *	K. 3g - 2h	48) T. 3d - 2d	K. 1d - 2d

42. Dies ist ein wichtiger Zug, um ihn matt zu setzen und zugleich dem unaufhörlichen Schachbieten seiner Thürne auszuweichen.

47. Um ihn zu zwingen, Thurn um Thurn zu schlagen, weil er sonst durch meinen Zug Tr. 2d-8d matt würde.

48. Ich gewinne das Spiel.

Zweytes Spiel.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
1. 7e - 5e	2e - 4e	9) K. 8g - 8h	Lr. 4c - 3d
2. Lr. 8f - 5c	Lr. 1f - 4c	10. L. 8c - 6e	L. 1c - 3e
3. 7c - 6c	Sr. 1g - 3f	11) S. 8b - 7d	Sr. 3f - 2h
4) 7d - 6d	2c - 3c	12. S. 7d - 6f	2f - 4f
5. K. rochirt	2d - 4d	13. Lr. 6b - 7c	4f - 5f
6. 5e - 4d	3c - 4d	14. L. 6e - 7d	Sr. 2h - 4g
7. Lr. 5c - 6b	2h - 3h	15) Sr. 6f - 7h	4d - 5d
8. 7h - 6h	K. rochirt	16) 6c - 5d	5f - 6f

4. Er wagt es nicht, 7d-5d zu ziehen, um dadurch seine Bauern auf der Mitte festzusetzen. Denn wenn ich sogleich 4e-5d, und nachher 4c-5b* zöge, so könnte er den Tausch von Stein um Stein nicht hindern.

9. Es ist immer rathsam, den König auf dieses Feld zurückzuziehn, damit er dem Schach von meiner Königin, oder dem Läufer entgehe, wenn er seinen Bauer 7f vorrückt.

11. Um bey einer günstigen Gelegenheit meinen Bauer 2f vorzuziehen.

15. Um sich nicht Stein um Stein nehmen zu lassen, wodurch er verlieren würde.

16. Ich gewinne das Spiel.

Drittes Spiel.

Schwarz.	Weiß.
1. 7c - 5c	2e - 4e
2. S. 8b - 6c	2f - 4f
3) 7e - 6e	2c - 3c
4. 7d - 5d	4e - 5e
5) 5d - 4d	2d - 3d
6. Lr. 8f - 7e	Sr. 1g - 3f
7. K. rochirt	Lr. 1f - 2e
8. 7f - 6f	K. rochirt
9. D. 8d - 7c	5e - 6f
10. Lr. 7e - 6f	3c - 4c
11) 7a - 6a	2a - 4a
12. Lr. 6f - 7e	Sr. 3f - 5g
13. Lr. 7e - 5g	4f - 5g
14. Tr. 8f - 8e	S. 1b - 2d
15. 6e - 5e	Lr. 2e - 4g
16. L. 8c - 4g	D. 1d - 4g
17. S. 6c - 4b	Tr. 1f - 3f
18. D. 7c - 7e	S. 2d - 4e
19. K. 8g - 8h	5g - 6g
20. 7h - 6h	S. 4e - 5g
21) Tr. 8e - 8f	S. 5g - 7f *
22. K. 8h - 8g	D. 4g - 5h
23. S. 4b - 6c	L. 1c - 6h
24. 7g - 6h	D. 5h - 6h
25) Tr. 8f - 7f	Tr. 3f - 7f

3. Oder Lr. 1f-5b. Siehe I. Veränderung.

5. Damit er den Bauer 4d nicht weiter vorrücken und mich dadurch in Verlegenheit setzen könne.

11. Um seinen Zug 7b-5b zu verhüten.

21. Zöge er dafür 6h-5g, so würde er bald matt werden.

25. Ich muß gewinnen.

I. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
3. - -	Lr. 1f - 5b
4. 7d - 5d	4e - 5e
5. L. 8c - 7d	Lr. 5b - 6c
6) 7b - 6c	2c - 4c
7. Lr. 8f - 7e	S. 1b - 3c
8) K. *rochirt*	Sr. 1g - 3f
9. 7f - 6f	K. rochirt
10. 6f - 5e	Sr. 3f - 5e
11. L. 7d - 8e	2d - 3d
12. D. 8d - 7c	L. 1c - 2d
13. 7g - 5g	D. 1d - 2e
14) Lr. 7e - 6d	T. 1a - 1e

6 S. Doppelbauern sind nicht schädlich, wenn sie nur mit zwey andern verbunden sind. Es findet sich mehrentheils in der Folge Gelegenheit, sie wieder von einander zu bringen.

6 W. Damit sein Bauer 5c nicht vordringe. Nimmt der Gegner denselben, so trennt er seine Mittelbauern

ohne Nutzen, da sein Bauer bald von mir wieder genommen würde.

8. Nicht so gut würde er 5d-4d ziehn, weil ich sogleich S. 3c-4e ziehn würde. Man muß keinen Bauer vorrücken, wenn er den Gang der feindlichen Springer aufhält, und ihnen das Eindringen in unser Spiel verwehrt.

14. Ich gewinne.

---

4. Der Schwarze giebt den Bauer 7f und zwey Züge vor.

Erstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	2e - 4e 2d - 4d	7e - 6e	14. D. 1d - 4a	S. 6a - 8b
2.	2f - 4f	7c - 5c	15. D. 4a - 2c	7a - 6a
3)	2c - 3c	7d - 5d	16. Lr. 5b - 3d	D. 8d - 7d
4)	4e - 5d	7g - 6g	17. L. 1c - 3e	6a - 5a
5)	2h - 4h	Lr. 8f - 7g	18) K. 1e - 2f	L. 7b - 6a
6.	4h - 5h	Sr. 8g - 7e	19) S. 3c - 5b	K. rochirt
7.	5h - 6h	Lr. 7g - 8f	20. L. 1a - 1g	K. 8g - 8h
8.	2g - 4g	5c - 4d	21. 4f - 5f	6e - 5f
9)	3c - 4d	Sr. 7e - 6c	22. 4g - 5f	L. 6a - 5b
10.	2a - 3a	Lr. 8f - 7e	23. 5f - 6g	L. 5b - 3d
11.	Sr. 1g - 3f	7b - 6b	24. 6g - 7g*	K. 8h - 8g
12.	S. 1b - 3c	S. 8b - 6a	25. 7g - 8fD*	K. 8g - 8f
13.	Lr. 1f - 5b	L. 8c - 7b	26) D. 2c - 3d	

---

3. Oder 4d-5d. Siehe I. Veränderung.

4. Um das Vordringen meiner Bauern auf der Seite, wo er am schwächsten ist, zu verhindern.

5. Um ohne Zeitverlust den vorgegebenen Vortheil zu benutzen.

9. Er kann ihn wegen meines Bauers 4g nicht auf 5f bringen.

18. Um damit die übrigen Steine zu decken, womit ich auf derjenigen Seite den Angriff mache, von welcher er den Bauer vorgegeben hat. Rochiren darf ich nicht mehr, weil ich den Bauer 2g vorgerückt habe. Auch ist mein König auf dieser Stelle hinlänglich gedeckt.

19. Um meinen Läufer 3d zu erhalten, weil dieser zum Gewinn des Spiels entscheidet.

26. Ich werde gewinnen.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	4d - 5d	7d - 6d
4.	2c - 4c	6e - 5e
5.	Sr. 1g - 3f	D. 8d - 7c
6.	Lr. 1f - 3d	Sr. 8g - 6f
7.	S. 1b - 3c	7a - 6a
8.	4f - 5f	7b - 6b
9.	2h - 3h	7h - 6h
10.	L. 1c - 3e	S. 8b - 7d
11.	D. 1d - 2e	L. 8c - 7b
12.	2g - 4g	Lr. 8f - 7e
13.	K. 1e - 2f	K. roch. - 8c
14.	T. 1a - 1g	T. 8d - 8f
15.	3h - 4h	K. 8c - 8b
16.	4g - 5g	Sr. 6f - 8e
17.	D. 2e - 2d	4h - 5h
18.	S. 3c - 2e	Tr. 8h - 8g
19)	S. 2e - 3g	Tr. 8g - 8*h*
20.	Lr. 3d - 2e	K. 8b - 7a
21.	Sr. 3f - 1e	7g - 6g
22.	5f - 6f	Sr. 8e - 6f
23.	5g - 6f	S. 7d - 6f
24.	K. 2f - 2g	L. 7b - 8c
25.	T. 1g - 1f	D. 7c - 8d
26.	L. 3e - 5g	T. 8f - 7f
27.	L. 5g - 6f	Lr. 7e - 6f
28.	Sr. 1e - 3f	Tr. 8h - 7h
29.	Sr. 3f - 5g	Lr. 6f - 5g
30.	T. 1f - 7f*	Tr. 7h - 7f
31.	D. 2d - 5g	Tr. 7f - 6f
32)	Tr. 1*h* - 1*f*	

19. Wer einem Spieler, der die vorgegebenen Vortheile zu benutzen weiß, einen Bauer und zwey Züge vorgiebt, sieht sich oft genöthigt, zu seiner Vertheidigung lauter Nothzüge, oder wohl gar ganz unbedeutende Züge zu thun, unterdessen der andere Zeit gewinnt, sein Spiel gut zu ordnen und einen Angriff vorzubereiten, der ihm entweder noch mehrere Vortheile, oder gar den Sieg verschaft.

32. Ich werde gewinnen.

Zweytes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	2e - 4e 2d - 4d	7e - 6e
2.	2f - 4f	7d - 5d
3.	4e - 5e	7c - 5c
4.	2c - 3c	S. 8b - 6c
5.	Sr. 1g - 3f	Sr. 8g - 6h
6.	Lr. 1f - 3d	D. 8d - 6b
7)	2a - 3a	L. 8c - 7*d*

7. Hätte er statt dessen 5c-4d gezogen, so würde er seine Königin durch folgende Züge verloren haben: 8 *W.* Sr. 3f - 4d; *S.* S. 6c - 4d. — 9 *W.* 3c-4d; *S.* D. 6b-4d. — 10 *W.* Lr. 3d - 6g* ꝛc.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
8) Lr. 3*d* - 2*c*	5c - 4e	13. D. 1d - 3d	7g - 6g
9. S. 1b - 2d	Lr. 8f - 7e	14. 2h - 3h	T. 8a - 8e
10. T. 1a - 1b	K.roch. - 8g	15. 2g - 4g	D. 7c - 8c
11) 2b - 3b	4c - 3*b*	16. 4f - 5f	Sr. 6h - 7f
12. S. 2d - 3b	D. 6b - 7c	17) 5*f* - 6*g*	

8. Da er durch den vorigen Zug seinen König gedeckt hat, so bleibt mir nichts übrig, als meinen Bauer 4d durch die Befreiung der Königin zu beschützen, welcher jetzt in Gefahr ist.

11. Wenn er dafür Tr. 8f - 4f zieht, so greife ich mit S. 2d - 4c seine Königin, und durch den freigewordenen Läufer 1c seinen Thurn 4f an.

17. Ich gewinne das Spiel.

Drittes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. { 2e - 4e		12. 4f - 5f	D. 8d - 6f
{ 2d - 4d	7e - 6e	13. Sr. 1g - 3f	Tr. 8f - 8g
2. 2f - 4f	Sr. 8g - 6h	14. 5h - 6g	7h - 6g
3. 2c - 4c	Sr. 6h - 7f	15. 4d - 5e	6d - 5e
4. Lr. 1f - 3d	Lr. 8f - 4b*	16. Sr. 3f - 5g	Tr. 8g - 8h
5. S. 1b - 3c	Lr. 4b - 3c*	17. K. rochirt	Sr. 7f - 5g
6. 2b - 3c	K. rochirt	18. L. 1c - 5g	D. 6f - 6d
7) D. 1*d* - 5*h*	7g - 6g	19) 4*c* - 5*c*	D. 6d - 5c*
8. D. 5h - 4g	K. 8g - 8h	20. L. 5g - 3e	D. 5c - 6d
9. 2h - 4h	7d - 6d	21. T. 1a - 1d	D. 6d - 6f
10. 4h - 5h	6e - 5e	22. 5f - 6g	D. 6f - 6g
11. D. 4g - 3g	K. 8h - 7g	23) D. 3*g* - 5*e* *	

7. Um ihn zu dem Zuge 7g - 6g zu nöthigen, worauf ich hernach meinen Bauer 2h anrücken lasse.

19. Ich opfere diesen Bauer auf, um meinem Läufer 3d freies Spiel zu verschaffen.

23. Ich werde gewinnen.

Viertes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	2e - 4e		9)	2*h* - 4*h*	7h - 6h
	2d - 4d	7e - 6e	10.	2g - 4g	S. 8b - 6a
2)	2c - 4c	7c - 5c	11.	K. 1e - 2e	S. 6a - 7c
3.	4d - 5d	7d - 6d	12.	L. 1c - 3e	L. 8c - 7d
4.	2f - 4f	Sr. 8g - 6h	13.	D. 1d - 2d	7a - 6a
5.	Sr. 1g - 3f	Sr. 6h - 7f	14.	4g - 5g	7b - 5b
6.	Lr. 1f - 3d	Lr. 8f - 7e	15.	T. 1a - 1g	5b - 4b
7.	S. 1b - 3c	6e - 5e	16)	S. 3c - 1*d*	
8.	4f - 5f	K. rochirt			

2. Um meine Steine zu trennen und den seinigen Luft zu machen.

9. Durch diesen Zug bereite ich den Angriff auf seinen König und beuge seinem Angriffe vor, indem ich mich durch diesen vorgerückten und mit dem Thurn unterstützten Bauer gegen sein Eindringen decke.

16. Er mag nun ziehen, was er will: ich muß doch gewinnen.

Fünftes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	2e - 4e		9.	D. 1d - 3d	D. 8d - 7d
	2d - 4d	S. 8b - 6c	10.	L. 1c - 3e	Sr. 6h - 5f
2)	2f - 4f	7*d* - 5*d*	11.	L. 3e - 2f	T. 8a - 8e
3.	4e - 5e	L. 8c - 5f	12.	2g - 4g	Sr. 5f - 6h
4.	2c - 3c	7e - 6e	13.	L. 2f - 3e	7a - 6a
5.	Lr. 1f - 3d	Sr. 8g - 6h	14.	S. 1b - 2d	S. 6c - 8d
6.	Sr. 1g - 3f	Lr. 8f - 7e	15.	K. 1g - 2g	7c - 6c
7.	K. rochirt	K. rochirt	16.	K. 2g - 3g	7b - 5b
8.	2h - 3h	L. 5f - 3d	17.	3h - 4h	S. 8d - 7b

2. Wenn er dafür 7e - 5e zieht, so ist die Folge: 3 *W.* 4f - 5e; S. S. 6c - 5e. — 4 *W.* 4d - 5e; S. D. 8d - 4h* — 5 *W.* K. 1e - 2d; S. D. 4h - 4e. — 6 *W.* D. 1d - 2e, womit ich unfehlbar gewinnen werde.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
18. Tr. 1f - 1h	6c - 5c	20) 4h - 5g	
19. Sr. 3f - 5g	Lr. 7e - 5g		

20. Ich gewinne entweder einen Stein, oder setze matt.

5. Der Schwarze giebt den Bauer 7f und einen Zug vor.

Erstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 6e	13. K. 1c - 1b	T. 8a - 8b
2) 2d - 4d	7c - 5c	14. 2h - 4h	S. 6c - 7a
3. 2c - 3c	5c - 4d	15. 4h - 5h	L. 8c - 7d
4. 3c - 4d	S. 8b - 6c	16. 5h - 6g	7h - 6g
5. 2f - 4f	7g - 6g	17. Sr. 3f - 5g	5b - 4b
6. Sr. 1g - 3f	Lr. 8f - 7g	18. D. 2d - 2h	Tr. 8f - 8d
7. S. 1b - 3c	Sr. 8g - 7e	19. D. 2h - 7h*	K. 8g - 8f
8. L. 1c - 3e	K. rochirt	20. S. 3c - 2e	6a - 5a
9. D. 1d - 2d	7d - 6d	21) 4e - 5e	6d - 5e
10. Lr. 1f - 3d	7a - 6a	22. Lr. 3d - 6g	Sr. 7e - 6g
11) K. *roch.* - 1c	7b - 5b	23. D. 7h - 6g	L. 7d - 8e
12. 2g - 4g	D. 8d - 7c	24) D. 6g - 7h	

2. Oder 7d - 5d. Siehe I. Veränderung.

11. Es ist oft zuträglich, nach dieser Seite zu rochiren, wenn der Gegner nach der andern rochirt hat. — Ueberhaupt läßt sich eher eine Oeffnung gegen den König machen, wenn er nach g hin rochirt hat, weil die Steine nach dem Maaße, wie sie hervorrücken, ihre natürliche Richtung gegen diese Seite haben.

21. Um seinem Läufer 7g, der nebst der Königin, einem Thurn und zwey vorgedrungenen Bauern gegen meinen König gerichtet ist, den Weg zu versperren, und um seinen Bauer 6g anzugreifen, welchen der Gegner nicht mehr retten kann.

24. Ich gewinne.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	7d - 5d
3) 4e - 5e	7c - 5c
4. 2c - 3c	S. 8b - 6c
5) Lr. 1f - 5b	L. 8c - 7d
6) Lr. 5b - 6c	L. 7d - 6c
7. D. 1d - 4g	D. 8d - 7d
8) Sr. 1g - 3f	K. rochirt
9. K. rochirt	5c - 4c
10. 2b - 3b	Sr. 8g - 7e
11) L. 1c - 5g	7h - 5h
12. D. 4g - 3h	T. 8d - 8e
13) Sr. 3f - 4h	K. 8c - 8b
14. S. 1b - 2d	4c - 3b
15. 2a - 3b	7a - 6a
16) D. 3h - 3d	T. 8e - 8d
17) Tr. 1f - 1c	T. 8d - 8c
18. 3c - 4c	Tr. 8h - 8g
19. 2f - 4f	D. 7d - 8e
20) L. 5g - 7e	Lr. 8f - 7e
21. Sr. 4h - 3f	7g - 6g
22) Sr. 3f - 5g	D. 8e - 7d
23. S. 2d - 3f	T. 8c - 8d
24) Tr. 1c - 1d	Lr. 7e - 5g
25. S. 3f - 5g	Tr. 8g - 7g
26. S. 5g - 3f	T. 8d - 8g
27. 2h - 4h	D. 7d - 7e
28) 2g - 3g	D. 7e - 4b
29) S. 3f - 1e	Tr. 7g - 7c
30. S. 1e - 2c	D. 4b - 7e
31) S. 2c - 3e	Tr. 7c - 7d
32. 4c - 5d	L. 6c - 5d
33. S. 3e - 5d	Tr. 7d - 5d
34. Tr. 1d - 1c	D. 7e - 7d
35) T. 1a - 4a	K. 8b - 7a
36. T. 4a - 4c	Tr. 5d - 5b
37. T. 4c - 7c	D. 7d - 5d
38. Tr. 1c - 4c	K. 7a - 8b
39. D. 3d - 3c	K. 8b - 7a
40. Tr. 4c - 4b	Tr. 5b - 4b
41. D. 3c - 4b	D. 5d - 3f
42. D. 4b - 3c	D. 3f - 4e
43. T. 7c - 7e	T. 8f - 8d
44) T. 7e - 6e	D. 4e - 4d
45. D. 3c - 4d	T. 8d - 4d
46. T. 6e - 6g	T. 4d - 4b
47. 5e - 6e	T. 4b - 3b
48) T. 6g - 5g	7b - 5b
49) K. 1g - 2g	6a - 5a
50. 6e - 7e	T. 3b - 3e
51) T. 5g - 5e	

---

3. Oder 4e - 5d. Siehe II. Veränderung.

5. Es ist rathsam, den Springer anzugreifen und zu schlagen, ehe er D. 8d - 6b zieht, sonst werde ich meinen durch diesen Springer angegriffenen Bauer 4d schwerlich retten. Und da er vor seinem Zuge S. 8b - 6c durch D. 8d - 6b meinen Zug Lr. 1f - 5b zu verhindern suchen mögte, so könnte ich, um ihm zuvorzukommen, statt 2c - 3c im vierten Zuge schon Lr. 1f - 5b ziehn.

6. Sonst würde er mit S. 6c - 5e Vortheil haben. Ich opfere zwar einen der beßten Steine, den Läufer meines Königs, auf; allein dieser wird weniger nützlich, wenn der Gegner, wie hier, seinen Bauer 7e nur Einen Schritt vorgerückt hat, weil alsdann dieser Läufer das Feld 7f nicht beherrschen kann.

8. Dieser Zug ist jetzt besser, als 2f-4f, weil ich dadurch meinen Läufer 1c einsperren und der Gegner die Zeit benutzen würde, Sr. 8g-6h, und dann Sr. 6h-5g zu ziehen.

11. Um seinen Springer gefangen zu halten und seinen Thurn zum Weichen zu nöthigen, wodurch er Zeit verliert.

13. Um meiner Königin Freiheit zu verschaffen, und den Gegner an dem Zuge Sr. 7e-5f zu hindern.

16. Um diesem Thurn die Richtung auf meinen Bauer 4d zu geben, wenn er hernach L. 6c-5b gezogen, und dadurch mich gezwungen hat, 3c-4c zu ziehen, wodurch jener Bauer 4d in Gefahr kommt.

17. Um diese Absicht zu vereiteln und ihn zum Rückzug des Thurns auf 8c zu zwingen.

20. Mein Läufer und Springer sind auf diesen Stellen unnütz. Ich gebe also Stein um Stein, damit ich über ihrer Rettung keine Zeit verliere.

22. Er nimmt meinen Springer 5g nicht, ob ich gleich dadurch einen Doppelbauer bekommen würde. Denn theils würde dieser Doppelbauer meinen König gegen seinen Angriff desto besser schützen; theils ist ihm sein Läufer 7e unentbehrlich, um das Vordringen meiner Bauern auf meinem linken Flügel zu verhindern.

24. Um meinen Bauer 4d zu decken.

28. Wenn ich diesen Bauer nicht vorrückte, so würde er 5d-4c und hernach L. 6c-3f ziehen, wodurch alsdann mein Bauer 4h unbeschützt bleiben würde.

29. Um damit auf das Feld 3e zu kommen.

31. Um mit 4c-5d zu schlagen, und demnächst seinen Läufer mit diesem Springer zu rauben, weil sonst meine Mittelbauern, worin die Stärke meines Spiels besteht, nicht vordringen können.

35. Man ist oft genöthigt, sowohl beym Angriff, als bey der Vertheidigung zwecklose Züge zu thun, weil man nichts besseres vornehmen kann.

44. Denn ich habe für meinen Bauer 4d von ihm nichts zu fürchten, weil es ihn seine Königin kostet. — Nähme er ihn aber mit T. 8d-4d, so wäre er gleich matt.

48. Dieser Zug ist entscheidend wichtig, um meinen Bauer 6e zur Dame zu führen.

49. Sonst würde er meinen Bauer 6e mit seinem Thurn angreifen, oder, wenn ich diesen durch T. 5g-5e decken wollte, den Bauer 3g schlagen. — Am Ende des Spiels ist der König der beßte Stein, wenn er sich dadurch gegen das Schachbieten deckt, daß er seine Stellung auf einem solchen Felde nimmt, von wo aus er zu gleicher Zeit alle ihm noch übriggebliebenen Steine beschützen kann.

51. Ich muß gewinnen.

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.
3.	4e - 5d	6e - 5d
4.	D. 1d - 5h *	7g - 6g
5.	D. 5h - 5e *	D. 8d - 7e
6.	L. 1c - 4f	7c - 6c

7. Lr. 1f - 2e	Lr. 8f - 7g	
8. D. 5e - 7e*	Sr. 8g - 7e	
9. Sr. 1g - 3f	K. rochirt	
10. L. 4f - 5e	S. 8b - 7d	
11. K. rochirt	S. 7d - 5e	
12) Sr. 3f - 5e	Lr. 7g - 5e	
13) 4d - 5e	Tr. 8f - 4f	
14. Lr. 2e - 3d	L. 8c - 5f	
15. Lr. 3d - 5f	S. 7e - 5f	
16. 2g - 3g	Tr. 4f - 4e	
17. 2f - 4f	Tr. 4e - 2e	
18. S. 1b - 3a	S. 5f - 3e	
19. Tr. 1f - 2f	Tr. 2e - 2f	
20. K. 1g - 2f	S. 3e - 4g*	
21. K. 2f - 2g	T. 8a - 8d	
22. 2h - 3h	S. 4g - 6h	
23. 3g - 4g	7a - 6a	
24. T. 1a - 1d	S. 6h - 7f	
25. 3h - 4h	6c - 5c	
26. 2c - 3c	7b - 5b	
27. S. 3a - 2c	6a - 5a	
28. S. 2c - 3e	5d - 4d	
29. 3c - 4d	5c - 4d	
30. S. 3e - 2c	4d - 3d	
31. S. 2c - 1e	3d - 2d	
32) S. 1e - 3f		

12. Dies ist ein besserer Zug, als 4d - 5e, weil ich nun Freiheit behalte, mit dem Bauer 2f meinen in das Spiel des Gegners vorgedrungenen Springer zu unterstützen. Schlägt er mir diesen Springer, so wird mein Bauer 4d ein sehr nützlicher Freibauer.

13. Um zu verhindern, daß ich meinen Freibauer nicht mit 2f - 4f unterstütze.

32. Ich schlage nachher den Bauer 2d und gewinne das Spiel.

Zweytes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7d - 6d	6. 2h - 3h	L. 8c - 6e
2. 2d - 4d	Sr. 8g - 6f	7. Sr. 1g - 2e	K. rochirt
3. Lr. 1f - 3d	7e - 5e	8. K. rochirt	S. 8b - 7d
4) 4d - 5e	6d - 5e	9. 2c - 4c	S. 7d - 6b
5. L. 1c - 5g	Lr. 8f - 6d	10. 2b - 3b	D. 8d - 8e

4. Rückte ich diesen Bauer vor, anstatt damit zu schlagen, so würde er mir zum Angriff ganz unbrauchbar seyn, weil ihm der Bauer 5e im Wege steht. Ich schlage also um so lieber damit, da der Gegner dadurch einen einzelnen Bauer auf der Mitte bekommt, der gemeiniglich verloren ist.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
11) L. 5g - 6f	Tr. 8f - 6f	31) S. 3e - 4g	6h - 5g
12. S. 1b - 3c	D. 8e - 6g	32. 4h - 5g	K. 8h - 7g
13. K. 1g - 1h	7c - 6c	33. Tr. 1h - 5h	6g - 5h
14) 2a - 3a	T. 8a - 8f	34. S. 4g - 2h	Lr. 7c - 8d
15. 2f - 3f	D. 6g - 5g	35. T. 1a - 1g	K. 7g - 6g
16) D. 1d - 1c	D. 5g - 4h	36) K. 2g - 1h	Lr. 8d - 7c
17. D. 1c - 1e	D. 4h - 6h	37. D. 3g - 4h	T. 8f - 8h
18. K. 1h - 2h	Tr. 6f - 6g	38. Sr. 2e - 3g	Lr. 7c - 8d
19. 2g - 4g	D. 6h - 5g	39. Sr. 3g - 5f.	S. 7d - 8f
20. Sr. 2e - 3g	Tr. 6g - 6h	40. 3f - 4f	5e - 4f
21. K. 2h - 2g	D. 5g - 4h	41. D. 4h - 4f	Lr. 8d - 7c
22. Tr. 1f - 1h	7g - 6g	42. D. 4f - 2f	Lr. 7c - 2h
23. Sr. 3g - 2e	D. 4h - 6f	43. K. 1h - 2h	Tr. 8h - 7h
24. D. 1e - 3g	D. 6f - 7e	44. D. 2f - 4d	5h - 4h
25. 3h - 4h	S. 6b - 7d	45. D. 4d - 6d	Tr. 7h - 8h
26. 3b - 4b	K. 8g - 8h	46. Sr. 5f - 7e *	K. 6g - 7g
27. 4g - 5g	Tr. 6h - 5h	47. D. 6d - 5e *	K. 7g - 7h
28. 4c - 5c	Lr. 6d - 7c	48. 5g - 6g *	Sr. 8f - 6g
29) S. 3c - 1d	D. 7e - 7f	49) Sr. 7c - 6g	
30. S. 1d - 3e	7h - 6h		

11. Denn nähme ich den Springer nicht, so würde der Gegner D. 8e - 6g ziehn, und mich dadurch in Gefahr bringen, matt zu werden, daß er diesen Läufer, oder den Bauer 3h schlägt. — Denn vorgedrungene Steine müssen nie ohne Unterstützung bleiben, weil sie leicht durch ein verdecktes, oder offenes Schach verloren gehen.

14. Um nachher 3b - 4b ziehn zu können.

16. Wenn man die feindliche Königin, nebst andern Steinen, ihre Richtung gegen seinen König nehmen sieht, so muß man dem Gegner den Tausch der Königinnen anbieten, wenn man sie nicht anders los werden kann.

29. Weil dieser Springer auf 3c ganz unnütz steht, und um ihn auf 4g zu bringen.

31. Um seinem Thurn 5h wieder freies Spiel zu geben.

36. Um seinen Bauer 5e zu unterstützen, wenn ich 3f - 4f ziehe.

49. Ich gewinne das Spiel.

Drittes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7g - 6g
2. 2d - 4d	Lr. 8f - 7g
3) 2*h* - 4*h*	7e - 5e
4. 2c - 3c	Sr. 8g - 7e
5) 4*d* - 5*e*	Lr. 7g - 5e
6. 2f - 4f	Lr. 5e - 7g
7. Lr. 1f - 4c	S. 8b - 6c
8. 4h - 5h	7d - 6d
9) Sr. 1g - 3*h*	L. 8*c* - 3*h*
10. Tr. 1h - 3h	D. 8d - 7d
11. D. 1d - 3b	S. 6c - 5a
12. Lr. 4c - 7f *	K. 8e - 8f
13. D. 3b - 6e	D. 7d - 6e
14. Lr. 7f - 6e	S. 5a - 6c
15. 2g - 4g	S. 6c - 8d
16. Lr. 6e - 3b	Sr. 7e - 6c
17. S. 1b - 3a	7a - 6a
18. L. 1c - 3e	S. 8d - 7f
19. K. rochirt	K. 8f - 7e
20. 4g - 5g	Tr. 8h - 8f
21. 4f - 5f	6g - 5f
22. 4e - 5f	K. 7e - 7d
23. Lr. 3b - 6e*	K. 7d - 8d
24. 5h - 6h	Lr. 7g - 5e
25. 5g - 6g	7h - 6g
26) 5f - 6g	S. 7*f* - 8*h*

3. Oder 2f-4f. Siehe I. Veränderung.

5. Ich schlage ihn, weil der Gegner genöthigt ist, meinen Bauer mit seinem Läufer wieder zu nehmen, wodurch ich ihm einen Zug abgewinne, indem ich nun 2f-4f ziehe.

9 *W*. Da ich den Bauer 2h einmal vorgerückt habe, so ist es besser, so, als Sr. 1g-3f zu ziehen, um nicht meiner Königin den Weg zu versperren.

9 S. Er muß sich diesen Springer vom Halse schaffen, weil derselbe sonst mit zwey Zügen in sein Spiel eindringen würde.

26. Der S. muß das Spiel unfehlbar gewinnen.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. 2f - 4f	7e - 6e
4. Sr. 1g - 3f	7d - 6d
5. 2c - 4c	S. 8b - 7d
6) 4*e* - 5*e*	S. 7d - 6b
7. Lr. 1f - 3d	L. 8c - 7d
8. S. 1b - 3c	D. 8d - 7e
9. L. 1c - 3e	Sr. 8g - 6h
10. 2h - 3h	K. roch. - 8c
11. 5e - 6d	7c - 6d
12. 2b - 4b	K. 8c - 8b
13. 2a - 4a	S. 6b - 8c
14. 4c - 5c	6d - 5d
15. 4b - 5b	Sr. 6h - 7f
16) K. rochirt	K. 8*b* - 8*a*

17. D.	1d - 3b	L. 7d - 8e
18.	4a - 5a	D. 7e - 7c
19.	5b - 6b	D. 7c - 7e
20)	5*a* - 6*a*	L. 8e - 6c
21.	6b - 7a	S. 8c - 7a
22. T.	1a - 1b	T. 8d - 8b
23. S.	3c - 4a	L. 6c - 4a
24. D.	3b - 4a	D. 7e - 7c
25) Sr.	3f - 5e	Tr. 8*h* - 8*f*
26.	6a - 7b*	T. 8b - 7b
27. T.	1b - 7b	D. 7c - 7b
28.	5c - 6c	D. 7b - 7c
29. Sr.	5e - 7d	Tr. 8f - 8e
30. Lr.	3d - 6a	D. 7c - 6c
31. Lr.	6a - 5b	D. 6c - 7c
32) Lr.	5*b* - 6c*	

6. Da er nicht unterlassen würde, 6d-5d zu ziehen, um meinem Läufer 1f, wenn derselbe auf 3d gezogen würde, den Weg zu versperren: so komme ich ihm durch diesen Zug zuvor.

16. Er weiß bey diesem schon verlornen Spiele nichts, als diesen unnützen Zug zu thun. — Dieses Spiel wird nur fortgesetzt, um einen ganz regelmäßigen Angriff zu lehren.

20. Ich habe immer noch Zeit genug, 6b-7a zu ziehn, und rücke lieber diesen Bauer vor, da der Gegner ihn wegen der Richtung meines Thurns 1a gegen seinen König nicht schlagen darf.

25. Er darf den Springer nicht schlagen, um nicht meinem Läufer 3e die freie Richtung auf seinen König zu verstatten.

32. Ich setze bald matt.

Viertes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	Sr. 8g - 6h	5) 4d - 5d	7*d* - 6*d*
2. 2d - 4d	Sr. 6h - 7f	6. Sr. 1g - 3f	Lr. 8f - 7e
3. 2f - 4f	7e - 6e	7. L. 1c - 3e	Lr. 7e - 4h*
4. 2c - 4c	7c - 5c	8. L. 3e - 2f	Lr. 4h - 2f*

5. Er könnte eben so gut 6e-5e ziehn, um mich zum Schlagen, oder Vorrücken zu nöthigen, in welchem Falle er mit seiner Königin Schach bieten, und mein Spiel sehr in Unordnung bringen würde. Alsdann müßte ich aber S. 1b-3c, und nachher 4f-5f ziehn.

Weiß.	Schwarz.
9) K. 1e - 2f	D. 8d - 6f
10. D. 1d - 2d	K. rochirt
11. Lr. 1f - 3d	Sr. 7f - 6h
12. 2g - 3g	6e - 5d
13. 4c - 5d	S. 8b - 6a
14) 2a - 3a	S. 6a - 7c
15. S. 1b - 3c	L. 8c - 7d
16. K. 2f - 2g	7a - 6a
17. 2h - 3h	7b - 5b
18. 4f - 5f	Sr. 6h - 7f
19. 3g - 4g	Sr. 7f - 5e
20. Sr. 3f - 5e	D. 6f - 5e
21. 4g - 5g	T. 8a - 8e
22. T. 1a - 1f	T. 8e - 7e
23. S. 3c - 1d	T. 7e - 7f
24. S. 1d - 3e	D. 5e - 4d
25. D. 2d - 2e	5c - 4c
26. Lr. 3d - 1b	6a - 5a
27. S. 3e - 4g	5b - 4b
28. 3h - 4h	L. 7d - 5b
29. T. 1f - 1d	D. 4d - 5c
30. 3a - 4b	5a - 4b
31. D. 2e - 1e	L. 5b - 7d
32. 4h - 5h	S. 7c - 5b
33. 5h - 6h	7g - 6g
34. Tr. 1h - 1f	4c - 3c
35. T. 1d - 1c	D. 5c - 4c
36. S. 4g - 3e	D. 4c - 8c
37. D. 1e - 3g	D. 8c - 8d
38. 2b - 3c	4b - 3c
39. S. 3e - 4c	D. 8d - 7c
40. Lr. 1b - 3d	L. 7d - 8c
41. 5f - 6g	7h - 6g
42. Tr. 1f - 7f	Tr. 8f - 7f
43. 4e - 5e	L. 8c - 5f
44. 5e - 6d	D. 7c - 7d
45. S. 4c - 5e	D. 7d - 7b
46. S. 5e - 6c	L. 5f - 3d
47. D. 3g - 3d	K. 8g - 7h
48. S. 6c - 8d	D. 7b - 7d
49. S. 8d - 7f	D. 7d - 4g*
50. D. 3d - 3g	D. 4g - 2e*
51. K. 2g - 1g	S. 5b - 4d
52. 6d - 7d	S. 4d - 3f*
53. K. 1g - 1h	D. 2e - 4e
54. S. 7f - 6d	D. 4e - 3e
55. 7d - 8dT	D. 3e - 1c*
56) K. 1h - 2g	

9 *W.* Wenn man den König auf dies Feld bringen kann, so schadet das Unterlassen des Rochirens nichts, weil man dadurch seinen Steinen, besonders den Thürnen, gegenseitige Unterstützung verschafft.

9 S. Oder 6e-5d. Siehe I. Veränderung.

14. Durch Lr. 3d-6a könnte ich ihn nöthigen, einen Bauer zu verdoppeln. Ich behalte aber diesen Läufer in der gegenwärtigen Lage lieber zum Angriff.

56. Ich gewinne.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
9. - -	6e - 5d
10. - 4c - 5d	L. 8c - 4g
11. Lr. 1f - 2e	L. 4g - 3f
12. Lr. 2e - 3f	D. 8d - 4h*
13. - 2g - 3g	D. 4h - 6f
14. D. 1d - 2e	K. rochirt
15. S. 1b - 3c	S. 8b - 7d
16. K. 2f - 2g	7a - 6a
17) 2*a* - 4*a*	7*g* - 5g
18. Lr. 3f - 4g	T. 8a - 8d
19) Lr. 4g - 7*d*	T. 8d - 7d
20. D. 2e - 4g	T. 7d - 7e
21) 2*h* - 4*h*	7h - 6h
22. 4h - 5g	6h - 5g
23. D. 4g - 5h	D. 6f - 7g
24. T. 1a - 1f	Tr. 8f - 8e
25. 4f - 5f	D. 7g - 6f
26. D. 5h - 7h*	K. 8g - 8f
27. D. 7h - 6g	D. 6f - 4d
28) 5*f* - 6*f*	

17 *W.* Um sein Eindringen in mein Spiel zu verhindern, wenn er seinen Bauer 7b vorrücken läßt.

17 *S.* Oder Sr. 7f-6h. Siehe II. Veränderung.

19. Es ist rathsam, sich Eines feindlichen Springers zu entledigen. Der andere ist alsdann um so weniger gefährlich.

21. Denn es ist die höchste Zeit, daß ich gegen seinen König eine Oeffnung mache.

28. Ich werde gewinnen.

II. Veränderung. (*I.*)

Weiß.	Schwarz.
17. - -	Sr. 7f - 6h
18. T. 1a - 1e	T. 8a - 8e
19) D. 2*e* - 3*d*	T. 8e - 7e
20. Tr. 1h - 1f	Sr. 6h - 7f
21. Lr. 3f - 4g	7h - 6h
22. Lr. 4g - 7d	T. 7e - 7d
23. S. 3c - 1d	T. 7d - 7e
24. Tr. 1f - 2f	Tr. 8f - 8e
25. Tr. 2f - 2e	D. 6f - 6g
26. S. 1d - 2f	K. 8g - 8h
27. 2h - 3h	6h - 5h
28. 3g - 4g	Sr. 7f - 6h
29) 4*e* - 5*e*	D. 6g - 7f
30. D. 3d - 3f	5h - 4h
31. 5e - 6e	D. 7f - 6g
32) K. 2*g* - 2*h*	7b - 5b
33. 4a - 5b	6a - 5b
34. S. 2f - 4e	Tr. 8e - 8d
35. D. 3f - 2f	5b - 4b
36) D. 2*f* - 4*h*	

19. Da seine Absicht ist, Sr. 6h - 5f, und nachher Sr. 5f - 4d zu ziehn, und so in mein Spiel einzubrechen, so ziehe ich meine Königin aus der Richtung seines Thurns weg, damit er den beabsichtigten Zug nicht thun könne.

29. Dies ist erst der rechte Zeitpunkt, diesen Bauer vorrücken zu lassen, der den Sieg für mich entscheiden soll.

32. Denn man muß König und Königin immer aus der Richtung der

feindlichen Steine ziehn, zumal wenn man, wie hier, sieht, daß der Gegner mit einem Springer einbrechen will, welchen er ungestraft dem Schlagen eines Bauers blosstellen kann, weil einer seiner Steine gegen meinen König, oder meine Königin gerichtet ist.

36. Ich muß gewinnen.

---

6. Der Weiße giebt den Bauer 2f und einen Zug vor.

	Schwarz.	Weiß.
1.	7e - 5e	S. 1b - 3c
2)	7d - 5d	2d - 4d
3.	5e - 4e	L. 1c - 4f
4)	L. 8c - 6e	2e - 3e
5.	Lr. 8f - 6d	Sr. 1g - 2e
6.	7c - 6c	D. 1d - 2d
7)	7a - 5a	L. 4f - 6d
8.	D. 8d - 6d	Sr. 2e - 4f
9.	7f - 5f	Lr. 1f - 2e
10.	Sr. 8g - 6f	K. roch. - 1g
11.	K. rochirt	S. 3c - 4a
12.	S. 8b - 7d	K. 1g - 1h
13.	7b - 5b	S. 4a - 3c
14)	7g - 5g	Sr. 4f - 6e
15.	D. 6d - 6e	Tr. 1f - 1g
16.	7h - 5h	S. 3c - 1d
17.	Sr. 6f - 4g	2h - 3h
18)	Sr. 4g - 6f	S. 1d - 2f
19.	5h - 4h	2g - 3g
20.	K. 8g - 7f	K. 1h - 2h
21.	Tr. 8f - 8h	3g - 4h
22)	5g - 4g	3h - 4g
23.	Tr. 8h - 4h*	K. 2h - 3g
24.	T. 8a - 8h	Tr. 1g - 1h

---

2. Oder 2e-4e. Siehe III. Veränderung.

4. Oder 7g-5g. Siehe II. Veränderung.

7 S. Er zieht diesen Bauer, weil er merkt, daß ich auf diesem Flügel rochiren will.

7 *W.* Da das Rochiren nach 1c mir bedenklich geworden ist, so schlage ich lieber Stein um Stein, um nach 1g rochiren zu können.

14. Oder Sr. 4f-5h. Siehe I. Veränderung.

18. Dies ist kein verlorner Zug. Seine Absicht, den Bauer, welcher meinen König bedeckt, zum Vorrücken zu nöthigen, ist erreicht.

22. Nicht so gut zöge er 5g-4h. Denn dieser Bauer würde meinen König selbst bedecken, und seinem eigenen Thurn den Weg zum Angriff versperren.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
25. D. 6e - 6d*	K. 3g - 2g	28. D. 6d - 3g	Lr. 2e - 1d
26. Tr. 4h - 2h*	Tr. 1h - 2h	29. D. 3g - 2g*	K. 1f - 1e
27) T. 8*h* - 2*h**	K. 2g - 1f	30) D. 2*g* - 1*g**	

27. Dieser Zug ist besser, als wenn er mit D. 6d - 2h* geschlagen hätte. Denn alsdann hätte ihm sein Thurn zum Gewinn des Spiels nichts helfen können. Jetzt hat er aber denselben in mein Spiel gebracht.

30. Der S. wird gewinnen.

I. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
14. - -	Sr. 4f - 5h
15. Sr. 6f - 5h	Lr. 2e - 5h
16. 5g - 4g	D. 2d - 2f
17. D. 6d - 7e	2h - 3h
18) D. 7*e* - 5*g*	

18. Der S. gewinnt.

II. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
4) 7*g* - 5*g*	L. 4f - 5e
5. 7f - 6f	L. 5e - 3g
6. Lr. 8f - 6d	L. 3g - 6d
7. D. 8d - 6d	2e - 3e
8. 7h - 5h	Sr. 1g - 2e
9) 7c - 6c	2*h* - 4*h*
10) 5*g* - 4*g*	Sr. 2e - 4f
11. 6f - 5f	2g - 3g
12) Sr. 8g - 6f	K. 1*e* - 2*f*
13) L. 8c - 6e	S. 3c - 2*e*
14. S. 8b - 7d	D. 1d - 2d
15. S. 7d - 6b	2b - 3b
16) K. *roch.* - 8c	2a - 4a
17. K. 8c - 8b	4a - 5a
18. S. 6b - 7d	3b - 4b
19) T. 8d - 8c	S. 2*e* - 3c
20) L. 6*e* - 7*f*	S. 3c - 4a
21. K. 8b - 8a	S. 4a - 5c
22) S. 7*d* - 5c	4b - 5c
23. D. 6d - 7c	Lr. 1f - 2e
24. 7a - 6a	Tr. 1h - 1b
25. T. 8c - 8b	Tr. 1b - 6b
26. K. 8a - 7a	T. 1a - 1b
27. Tr. 8h - 8e	D. 2d - 1d
28. Sr. 6f - 7d	D. 1d - 1f
29. D. 7c - 8c	T. 1b - 2b
30) Sr. 7*d* - 6*b*	5a - 6b*
31. K. 7a - 8a	T. 2b - 2a
32. D. 8c - 7d	Lr. 2e - 6a
33. T. 8b - 8d	Lr. 6a - 2e*
34) K. 8a - 8b	T. 2*a* - 8*a**
35. K. 8b - 8a	D. 1f - 1a*
36. K. 8a - 8b	D. 1a - 7a*
37. K. 8b - 8c	D. 7a - 8a†

4. Um von dieser Seite vorzudringen, weil sie meine schwächere

Seite ist, von welcher ich den Bauer vorgegeben habe.

9. Um in seine Bauern einzubrechen, oder auch, wenn er etwa 5g - 4g ziehn sollte, für den Zug Sr. 2e - 4f Freiheit zu behalten.

10. Durch diesen Zug verliert er seinen ganzen Vortheil. Denn theils wird es ihm nun ganz unmöglich, auf dieser Seite meinen König anzugreifen, da dieser von des Gegners eigenen Bauren gedeckt steht, ungeachtet diese Seite meine schwächere ist; — theils erhält nun mein Springer zu dem Zuge Sr. 2e - 4f Freiheit. — Er hätte also lieber L. 8c - 4g ziehn sollen. Denn wer einen König angreift, muß entweder den Bauer, welcher ihn bedeckt, gleich wegnehmen, oder es in der Folge thun, wenn erst die übrigen Steine zum Angriff geordnet sind. Läßt er aber den Bauer, der durchs Schlagen eine Oeffnung gegen den feindlichen König hätte machen können, blos vorwärts gehen, so muß, wie in dem gegenwärtigen Falle, sein Angriff scheitern.

12. Weil der König von den, mitten unter meinen Bauern stehenden, feindlichen selbst bedeckt wird.

13. Um die Bauern meines linken Flügels vorrücken zu lassen.

16. Er könnte auch K. 8e - 7f ziehn, aber er würde dabey nichts gewinnen, ob er gleich einen Bauer mehr hat. Das Spiel mußte in der gegenwärtigen Lage eigentlich unentschieden bleiben, welches fast gemeiniglich zu geschehen pflegt, wenn die vorwärtsgedrungenen und mit einander verschränkten Bauern den Angriff der Könige von beyden Seiten unmöglich machen.

19. Um ihn in der Folge auf das Feld 5c zu bringen.

20. Wenn ein Läufer von einem Springer angegriffen wird, und man findet es nicht rathsam, Stein um Stein nehmen zu lassen, so darf der Läufer nur einen Schritt vor-, oder rückwärts thun, um dem Springer das fernere Vordringen zu verwehren.

22. Denn ein so weit vorgedrungener Springer muß aus dem Wege geräumt werden.

30. Durch diesen Zug verliert er nothwendig. Er hätte Tr. 8e - 7e ziehn sollen, und dann wäre die Folge gewesen:

30. - - Lr. 2e - 6a
31. Sr. 7d - 6f D. 1f - 1b
32. D. 8c - 7c, womit das Spiel unentschieden geworden wäre.

34. Um durch dieses Aufopfern meines Thurns seinen König auf eine Linie zu bringen, wo er dem Mattwerden nicht mehr ausweichen kann.

III. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
2)	- -	2e - 4e
3)	5d - 4d	S. 3c - 2e
4)	Sr. 8g - 6f	S. 2e - 3g
5)	L. 8c - 4g	Lr. 1f - 2e
6.	L. 4g - 2e	D. 1d - 2e
7.	7c - 5c	Sr. 1g - 3f
8.	Lr. 8f - 6d	2d - 3d
9)	S. 8b - 6c	K. *rochirt*
10.	K. rochirt	2c - 3c

11)	7*b* - 5*b*	L. 1c - 5g
12.	7h - 6h	L. 5g - 6f
13) D.	8*d* - 6*f*	Sr. 3f - 4d
14. S.	6c - 4d	3c - 4d
15. D.	6f - 6e	4d - 5d
16. D.	6e - 7d	S. 3g - 5f
17. K.	- 7h	D. 2e - 5h
18.	7f - 6f	Tr. 1f - 3f
19. Tr.	8f - 8g	Tr. 3f - 3g
20. T.	8a - 8f	D. 5h - 6g*
21) K.	7h - 8h	Tr. 3g - 3*h*

2. Die Absicht eines solchen Anfangs ist, die beyden Springer auf die Seite des Königs zu bringen, um den Angriff gegen diesen Flügel des feindlichen Königs zu verstärken. Diese Art anzugreifen wird, des vorgegebenen Bauern und Zuges ungeachtet, gelingen, wenn der Gegner nicht die regelmäßigste Vertheidigung entgegensetzt.

3. Oder 5d - 4e. Siehe XII. Veränderung.

4. Besser hätte er L. 8c-4g gezogen, um sich Einen Springer vom Halse zu schaffen, deren Vereinigung ihn besiegen wird, siehe VIII; — oder D. 8d - 4h*, siehe VII. Veränderung.

5. Oder Sr. 1g-3f. Siehe V. Veränderung.

9. Oder L. 1c-2d, um nach 1c zu rochiren. Siehe VI. Veränderung.

11. Nicht so gut wäre 7h - 6h gewesen. Siehe IV. Veränder.

13. Zieht er dafür 7g - 6f, so werde ich S. 3g-5f ziehn, und wenn er alsdann K. 8g-7h gezogen hat, mit D. 2e-2d gewinnen.

21. Ich werde gewinnen.

IV. Veränderung. (*III.*)

Schwarz.	Weiß.
11) 7*h* - 6*h*	Sr. 3f - 4h
12. 7b - 5b	D. 2e - 3f
13. Lr. 6d - 7e	Sr. 4h - 5f
14. Sr. 6f - 7h	D. 3f - 4g
15. Lr. 7e - 5g	2h - 4h
16) Lr. 5g - 6f	L. 1*c* - 6*h*

11. Das Vorrücken der Thurnbauern ist im allgemeinen rathsam, um die feindlichen Steine vom Vordringen abzuhalten, oder zurückzutreiben. Aber es giebt davon Ausnahmen, wie hier.

16. Ich muß gewinnen.

V. Veränderung. (*III.*)

Schwarz.	Weiß.
5. - -	Sr. 1g - 3f
6. L. 4g - 3f	D. 1d - 3f
7. Lr. 8f - 6d	Lr. 1f - 4c
8. K. rochirt	K. rochirt
9. S. 8b - 7d	2d - 3d
10. 7c - 6c	L. 1c - 5g
11) 7h - 6h	S. 3g - 5*f*
12. Lr. 6d - 7c	L. 5g - 4h
13) K. 8g - 7*h*	2g - 4g
14. 7g - 5g	L. 4h - 5g
15. 6h - 5g	D. 3f - 3h*

16. K.	7h - 8g	D. 3h - 6h
17) Sr.	6*f* - 8*e*	Tr. 1f - 3f
18. S.	7d - 6f	D. 6h - 6g *
19. K.	8g - 8h	Tr. 3f - 3h *
20. S.	6f - 7h	D. 6g - 7h+

11. Dieser gute Zug entscheidet für mich den Sieg.

13. Um den Bauer 6h zu unterstützen, und bey Gelegenheit den Bauer 7f ziehn zu können.

17. Um dem drohenden Mattwerden auszuweichen. Er kann ihm aber nicht entgehen, weil er im Anfang einen einzigen unrichtigen Zug gethan hat.

VI. Veränderung. (*III.*)

	Schwarz.	Weiß.
9.	- -	L. 1c - 2d
10. K.	rochirt	K.roch. - 1c
11.	7b - 5b	S. 3g - 5f
12.	7a - 5a	2g - 4g
13) Sr.	6*f* - 8*e*	2h - 4h
14.	5a - 4a	4g - 5g
15.	5b - 4b	4h - 5h
16.	4b - 3b	2c - 3b
17)	4a - 3b	2*a* - 3*a*
18. T.	8a - 4a	5g - 6g
19.	7h - 6h	6g - 7f *
20. Tr.	8f - 7f	D. 2e - 2g
21. K.	8g - 8f	Tr. 1h - 1g
22) Tr.	7*f* - 7*a*	L. 2d - 6h
23. D.	8d - 6f	Sr. 3f - 4h
24.	5c - 4c	T. 1d - 1f
25) Tr.	7a - 7f	L. 6*h* - 7*g**

13. Zöge er Sr. 6f - 4g, so würde ich durch Tr. 1h - 1g das Spiel gewinnen. Durch sein Zurückziehn des Springers verliert er so viel an Zeit, als ich daran zur Fortsetzung meines Angriffs gewinne.

17. Wenn feindliche Bauern, so wie hier, gegen den König eindringen, so muß man sich hüten, keinen der beyden Bauern des Springers, oder des Thurns zu ziehn, wenn er nicht von einem feindlichen Bauer angegriffen wird. Ein solcher Bauer des Gegners deckt alsdann meinen König, steht der Richtung seiner eigenen Steine im Wege und verschafft mir die nöthige Zeit, um meinen Angriff zu verfolgen, oder den des Gegners abzuwehren.

22. Oder S. 6c - 7e. Aber er wird doch verlieren.

25. Ich werde gewinnen.

VII. Veränderung. (*III.*)

	Schwarz.	Weiß.
4. D.	8d - 4h *	S. 2e - 3g
5) S.	8*b* - 6*c*	Sr. 1g - 3f
6. D.	4h - 7e	Lr. 1f - 4c
7. L.	8c - 4g	K. rochirt
8. K.	rochirt	2h - 3h
9. L.	4g - 3f	D. 1d - 3f
10.	7f - 6f	S. 3g - 5f
11. D.	7e - 7d	2d - 3d
12.	7g - 6g	S. 5f - 3g
13. Lr.	8f - 7e	2c - 3c
14.	7h - 5h	Lr. 4c - 5d
15.	5h - 4h	S. 3g - 2e

16.	Sr.	8g - 6h	L.	1c - 6h	52.	Tr. 1e - 4e	Sr. 3d - 5c
17.	Tr.	8h - 6h	L.	1a - 1c	53.	6b - 5c	5d - 6d
18.		4d - 3c		2b - 3c	54.	Tr. 4e - 4f	6d - 7d
19.	T.	8d - 8f		3d - 4d	55.	Tr. 4f - 8f	T. 2g - 2d
20.		6f - 5f	D.	3f - 3e	56.	Tr. 8f - 8d	T. 2d - 5d
21.		5f - 4f	D.	3e - 3f	57.	5e - 4e	T. 5d - 5e
22.	Lr.	7e - 6f	Tr.	1f - 1d	58.	4e - 3e	T. 5e - 8e
23.	Lr.	6f - 7g	Lr.	5d - 6c	59.	3e - 2e	K. 2h - 3h
24.	D.	7d - 6c		4d - 5d	60.	K. 3f - 2f	T. 8e - 8d
25.	D.	6c - 6b*	K.	1g - 2h	61.	2e - 1eD	T. 8d - 8f*
26.		6g - 5g		3c - 4c	62.	K. 2f - 1g	T. 8f - 8g*
27.	D.	6b - 6g		4c - 5c	63.	K. 1g - 1h	7d - 8dD
28.	Tr.	6h - 8h		5c - 6c	64.	D. 1e - 3e*	K. 3h - 4h
29.		7b - 6b	D.	3f - 3a	65.	D. 3e - 6h*	K. 4h - 4g
30.		7a - 5a	D.	3a - 3d	66.	D. 6h - 6e*	K. 4g - 4f
31)	K.	8c - 8d	D.	3d - 3f	67.	D. 6e - 7f*	K. 4f - 5e
32.	Tr.	8h - 8g	D.	3f - 4g	68.	D. 7f - 5h*	D. 8d - 5g
33.	T.	8f - 7f	S.	2e - 3c	69.	D. 5h - 2e*	K. 5e - 6f
34)	Lr.	7g - 8f	S.	3c - 5b	70.	D. 2e - 2f*	D. 5g - 5f
35.	Lr.	8f - 6d	S.	5b - 7a	71.	D. 2f - 4d*	D. 5f - 5e
36)	K.	8d - 7e	Tr.	1d - 1e	72.	D. 4d - 2f*	K. 6f - 7e
37.	Tr.	8g - 8f	Tr.	1e - 1f	73.	D. 2f - 4h*	D. 5e - 5g
38)	K.	7e - 6f	Sr.	7a - 5b	74.	D. 4h - 4e*	K. 7e - 8d
39.	Lr.	6d - 5c	T.	1c - 1e	75.	D. 4e - 3d*	K. 8d - 7c
40)	K.	6f - 7g	T.	1e - 2e	76.	D. 3d - 7h*	Tr. 8g - 7g
41.	K.	7g - 6h	D.	4g - 3f	77)	D. 7h - 2h*	D. 5g - 3g
42.	D.	6g - 5h	D.	3f - 5h*			
43.	K.	6h - 5h	Sr.	5b - 3c			
44.		4f - 3f		2g - 3f			
45.	T.	7f - 3f	Tr.	1f - 3f			
46.	Tr.	8f - 3f	Sr.	3c - 1d			
47.	Tr.	3f - 1f	T.	2e - 2d			
48.		5g - 4g		3h - 4g*			
49.	K.	5h - 4g	Sr.	1d - 2b			
50.	Tr.	1f - 1e	T.	2d - 2g*			
51.	K.	4g - 3f	Sr.	2b - 3d			

---

5. Zöge er dafür Sr. 8g - 6f, ſo würde ich Sr. 1g - 3f ziehn, und wenn er D. 4h - 4g gezogen, mit Sr. 3f - 5e einen Bauer gewinnen.

31. Meine Königin geht auf dieſes Feld zurück, um das Eindringen ſeiner Bauern auf meinen König zu verhindern.

34. Um meinen Zug 5d - 6d zu verhindern, wenn ich dieſen Bauer mit S. 3c - 5b unterſtützte.

36. Seine Absicht ist, seinen König auf 6h zu führen, um von da aus die Königinnen zu wechseln, oder doch die meinige zu entfernen, die dem Vordringen seiner Bauern im Wege steht.

38. Zöge er dafür D. 6g-4e, so würde ich D. 4g-6e ziehn und das Spiel bliebe unentschieden.

40. Wenn ich, statt dessen Sr. 5b-3c zöge, so würde er durch Lr. 5c-4b den Gang meines Springers behindern.

77. Ich muß gewinnen.

VIII. Veränderung. (*III.*)

Schwarz.		Weiß.
4) L.	8c - 4g	Sr. 1g - 3f
5) L.	4g - 3f	2g - 3f
6. D.	8d - 4h*	S. 2e - 3g
7) Sr.	8g - 6f	Lr. 1f - 4c
8. Sr.	6f - 5h	K. 1e - 2f
9.	4d - 3d	2c - 3d
10. Lr.	8f - 5c*	K. 2f - 2g
11. Sr.	5h - 4f*	K. 2g - 1f
12. D.	4h - 3h*	K. 1f - 1e
13. D.	3h - 2g	Tr. 1h - 1f
14. D.	2g - 2h	S. 3g - 5f
15. Sr.	4f - 2g*	K. 1e - 2e
16. Sr.	2g - 3e*	Tr. 1f - 2f
17. D.	2h - 2f*	K. 2e - 2f
18) Sr.	3e - 1d*	

---

4. Oder 2d - 3d. Siehe IX. Veränderung.

5. Oder 4d - 3d. Siehe X. Veränderung.

7. Wenn ich statt dessen zuerst D. 1d-2e und alsdann D. 2e - 5b zöge, so würde er S. 8b-7d dagegen ziehn. Schlage ich alsdann mit D. 5b-7b, so zieht er T. 8a-8b, zwingt meine Königin zum Rückzuge und verschafft sich Zeit zur Fortsetzung des Angriffs. Siehe auch XI. Veränderung.

18. Der S. gewinnt.

IX. Veränderung. (*VIII.*)

Schwarz.		Weiß.
4.	- -	2d - 3d
5. D.	8d - 4h*	2g - 3g
6. D.	4h - 5h	Lr. 1f - 2g
7.	7f - 5f	2h - 3h
8. L.	4g - 2e	Sr. 1g - 2e
9.	5f - 4f	3g - 4f
10. D.	5h - 4h*	K. 1e - 1f
11. Lr.	8f - 6d	4f - 5f
12. Sr.	8g - 6f	D. 1d - 1e
13. D.	4h - 5h	Sr. 2e - 3g
14. D.	5h - 7f	L. 1c - 2d
15. S.	8b - 6c	2c - 3c
16. K.roch.	- 8c	3c - 4c
17.	7g - 6g	2a - 3a
18. T.	8d - 8g	2b - 4b
19.	6g - 5f	Sr. 3g - 5f
20. D.	7f - 6g	Tr. 1h - 1g
21. Sr.	6f - 5h	4b - 5b
22. S.	6c - 7e	Sr. 5f - 7e*
23. Lr.	6d - 7e	K. 1f - 2e
24. Lr.	7e - 5g	L. 2d - 5g

25.	D. 6g - 5g	D. 1e - 2f
26.	Sr. 5h - 4f*	K. 2e - 1f
27.	T. 8g - 8f	Lr. 2g - 3f
28.	D. 5g - 6h	Tr. 1g - 3g
29.	Sr. 4f - 3d	D. 2f - 2c
30.	D. 6h - 3e	K. 1f - 2g
31.	T. 8f - 3f	Tr. 3g - 3f
32.	Tr. 8h - 8g*	K. 2g - 2h
33)	D. 3e - 3f	

33. Der S. gewinnt.

X. Veränderung. (*VIII.*)

	Schwarz.	Weiß.
5.	4d - 3d	S. 2e - 3g
6.	3d - 2c	D. 1d - 2c
7.	L. 4g - 3f	2g - 3f
8.	7a - 6a	Lr. 1f - 4c
9)	S. 8*b* - 6*c*	2d - 3d
10.	S. 6c - 4d	D. 2c - 2g
11.	Lr. 8f - 4b*	K. 1e - 1d
12.	7b - 5b	L. 4c - 3b
13.	S. 4d - 3b	2a - 3b
14)	D. 8*d* - 3*d**	

9. Denn es ist die höchste Zeit, daß er den Springer vorrückt, um damit das Feld 4d zu beziehn.

14. Der S. gewinnt.

XI. Veränderung. (*VIII.*)

	Schwarz.	Weiß.
7.	- -	D. 1d - 2e
8.	Sr. 6f - 5h	D. 2e - 2f
9.	Sr. 5h - 3g	D. 2f - 3g
10)	D. 4*h* - 6*f*	

10. In dieser Lage hat er den Vortheil des Angriffs verloren, und so bleibt ihm nichts, als der Vortheil des vorgegebenen Bauers übrig, mit welchem er schwerlich gegen einen ihm an Stärke überlegenen Spieler, der ihm vorgeben kann, gewinnen wird.

XII. Veränderung. (*III.*)

	Schwarz.	Weiß.
3.	5d - 4e	S. 3c - 4e
4.	7f - 5f	S. 4e - 2f
5)	Lr. 8f - 5c	Sr. 1g - 3*h*
6.	L. 8c - 6e	2c - 3c
7.	Sr. 8g - 6f	Lr. 1f - 5b*
8.	7c - 6c	Lr. 5b - 4a
9.	S. 8b - 7d	D. 1d - 2e
10)	D. 8*d* - 7*e*	K. *rochirt*
11)	K. *roch.* - 8c	

5. Wenn ich dafür Lr. 1f - 4c zöge, so würde er dagegen mit Lr. 5c - 2f* schlagen, und, wenn ich dann diesen Läufer wieder nähme, durch das Schach mit seiner Königin einen Stein gewinnen.

10 S. Hätte er statt dessen rochirt, so hätte ich durch Sr. 3h-5g ihn sehr in Verlegenheit setzen können.

10 *W*. Hätte ich auch jetzt Sr. 3h-5g gezogen, so könnte er nun ohne Gefahr L. 6e-8g zurückziehn. Denn die dadurch verlorne Zeit ersetzte sich durch das Verjagen meines Springers mit 7h-6h wieder.

11. In dieser Stellung muß er die Bauern seines linken Flügels vorrücken lassen, und wird wegen des vorbekommenen Vortheils das Spiel gewinnen.

---

7. Der Schwarze giebt den Bauer 7f gegen den Zug vor.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
1. 7e - 5e	2e - 4e	13. D. 5e - 7e	Sr. 3b - 4d
2. Sr. 8g - 6f	S. 1b - 3c	14) Lr. 6*b* - 4*d*	D. 1d - 4d
3. Lr. 8f - 5c	Lr. 1f - 4c	15. K.roch.- 8g	L. 1c - 3e
4. 7c - 6c	Sr. 1g - 3f	16. T. 8a - 8d	T. 1a - 1d
5) 7*d* - 6*d*	2h - 3h	17) S. 7d - 6b	L. 3*e* - 1*g*
6) D. 8*d* - 7*e*	K. rochirt	18. 6c - 5c	D. 4d - 3d
7. L. 8c - 6e	Lr. 4c - 6e	19. S. 6b - 8c	L. 1g - 2h
8. D. 7e - 6e	2d - 4d	20. 7a - 6a	S. 3c - 5d
9. 5e - 4d	Sr. 3f - 4d	21. Sr. 6f - 5d	D. 3d - 5d*
10. D. 6e - 5e	Sr. 4d - 3b	22. K. 8g - 8h	4f - 5f
11. Lr. 5c - 6b	K. 1g - 1h	23) 7b - 5b	T. 1*d* - 2*d*
12. S. 8b - 7d	2f - 4f	24. Tr. 8f - 8e	Tr. 1f - 4f

5. Wenn er dafür 7d-5d zöge, so würde ich 4e-5d ziehn, und, wenn er dann mit 6c-5d wieder geschlagen hätte, durch Lr. 4c-5b * einen Stein gewinnen.

6. Um nachher L. 8c-6e zu ziehn, und nach seiner Bequemlichkeit nach der einen, oder der andern Seite hin rochiren zu können.

14. Weil er den Zug Sr. 4d-5f fürchtet.

17. Um ihn hernach von 2h aus gegen seinen Bauer 6d zu richten.

23. Ich will meine Thürne verdoppeln, um den Bauer 6d anzugreifen.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
25. S. 8c - 6b	D. 5d - 3b	47. 6a - 5a	Tr. 6e - 6f
26. S. 6b - 4c	L. 2d - 2f	48. D. 8f - 6f	D. 4f - 4e
27. Tr. 8e - 8f	Tr. 4f - 4g	49. L. 7d - 8d	D. 4e - 6e
28. D. 7e - 6f	2c - 3c	50. K. 7h - 7g	D. 6e - 6f
29. L. 8d - 8e	L. 2f - 2e	51. K. 7g - 6f	L. 5d - 2d
30. S. 4c - 5e	L. 2h - 5e	52. 6d - 5d	L. 2d - 2e
31. D. 6f - 5e	L. 2e - 2f	53. L. 8d - 6d	K. 3f - 4f
32. Tr. 8f - 6f	D. 3b - 1d	54. 5c - 4c	L. 2e - 8e
33. L. 8e - 8f	L. 2f - 2d	55. 5d - 4d	3c - 4d
34. 7g - 6g	L. 2d - 5d	56. L. 6d - 4d*	L. 8e - 4e
35) D. 5e - 7e	D. 1d - 3d	57) L. 4d - 2d	L. 4e - 6e*
36. 6g - 5f	4e - 5f	58. K. 6f - 7g	L. 6e - 6g*
37. D. 7e - 7f	Tr. 4g - 4f	59. K. 7g - 7h	5f - 6f
38. D. 7f - 7e	2g - 4g	60. L. 2d - 7d	K. 4f - 5e
39) 7h - 6h	K. 1h - 2g	61. 5b - 4b	L. 6g - 7g*
40. L. 8f - 8e	K. 2g - 3f	62. L. 7d - 7g	6f - 7g
41. K. 8h - 7h	3h - 4h	63. K. 7h - 7g	K. 5e - 4d
42. L. 8e - 8g	Tr. 4f - 4e	64. 4c - 3c	2b - 3c
43. D. 7e - 8f	D. 3d - 3e	65. 4b - 3c	2a - 4a
44. L. 8g - 7g	D. 3e - 4f	66. K. 7g - 6f	4d - 3c
45) L. 7g - 7f	4h - 5h	67. K. 6f - 5g	K. 3c - 4c
46. L. 7f - 7d	Tr. 4e - 6e		

35. Es iſt die höchſte Zeit, daß ich meine Königin vom König entferne. Denn ſonſt könnte ich beym folgenden Zuge ſeinen Bauer 5f nicht nehmen, weil der Gegner ſogleich durch ein doppeltes Schach meinen König und Königin zugleich angreifen würde.

39. Um meine Bauern zu unterſtützen, und das Eindringen ſeiner Steine zu verwehren.

45. Zöge ich dieſen Bauer nicht, ſo würde er ſelbſt mit 6h-5h angreifen und das Spiel gewinnen.

57. Er würde das Spiel früher verlieren, wenn er die Thürne verwechſeln ließe, weil ich dann mit meinem Könige ſeine Bauern 4c, 5b und 5a angreifen, und, wenn er ſie etwa mit ſeinem König unterſtützen wollte, ungehindert 4g-5g ziehn und meinen Bauer 5h in die Dame bringen würde, da ſein König zu weit entfernt ſeyn würde, um dies zu verhindern.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
68. K. 5g - 4g	K. 4c - 5b	70. K. 5h - 4g	K. 5a - 6b
69. K. 4g - 5h	K. 5b - 5a	71) 6h - 5h	4*a* - 5*a*

71. Ich komme zuerst in die Dame, verwehre dagegen seinem Bauer den Eintritt zur Dame und gewinne das Spiel.

8. Der Schwarze giebt den Thurn 8a gegen einen Zug und den Bauer 2f vor.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
1. 7e - 5e	2d - 4d	12. 7h - 6h	3g - 4g
2) D. 8*d* - 4*h**	2g - 3g	13. Sr. 6f - 7h	Tr. 1h - 1g
3) D. 4h - 4d	D. 1*d* - 4*d*	14. 7b - 5b	Lr. 4c - 5d
4. 5e - 4d	L. 1c - 4f	15) S. 6*b* - 8*d*	4g - 5g
5. 7d - 6d	2c - 3c	16. 6h - 5g	L. 4f - 5g
6. 4d - 3c	S. 1b - 3c	17. Lr. 7e - 5g	Sr. 3f - 5g
7) 7*a* - 6*a*	K. rochirt	18. Sr. 7h - 5g	Tr. 1g - 5g
8. S. 8b - 6c	2e - 4e	19) L. 8*c* - 6*e*	T. 1d - 1g
9. Sr. 8g - 6f	Sr. 1g - 3f	20. 7g - 6g	3h - 4h
10. Lr. 8f - 7e	Lr. 1f - 4c	21) 7c - 6c	L. 5*d* - 3*b*
11. K. rochirt	2h - 3h	22) L. 6e - 3b	2*a* - 3*b*

2. Oder 5e-4e. Siehe I. Veränderung.

3. Wer einen Thurn vorbekommt, muß sobald als möglich die Königinnen verwechseln, selbst wenn er dabey auch einen Bauer einbüßt, weil er bey der Abwesenheit der Königinnen durch seinen Thurn den Gegner überlegen bleibt.

7. Zöge er statt dessen 7c-6c, so würde ich mit S. 3c-4e das Spiel gewinnen.

15. Um nicht Stein um Stein zu nehmen.

19. Zöge er dafür L. 8c-3h, so würde ich durch T. 1d-1g den Bauer und das Spiel gewinnen.

21. Wenn ich statt dessen L. 5d-6e zöge, so würde er mit S. 8d-6e wieder schlagen und Gelegenheit bekommen, meinen Thurn anzugreifen. Dadurch würde ich gezwungen seyn, einen Nothzug zu thun, und Zeit verlieren.

22. Dieser Doppelbauer wird, von meinem König unterstützt, dem Vor-

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
23. S. 8d - 6e	Tr. 1g - 4g	27. S. 4d - 3b*	K. 1c - 2c
24. K. 8g - 7g	S. 3c - 2e	28) S. 3b - 4d*	K. 2c - 1c
25. 6a - 5a	S. 2e - 4f	29. S. 4d - 3f	T. 4g - 2g
26. S. 6e - 4d	4h - 5h	30) S. 3f - 5e	Tr. 5g - 3g

dringen seiner Bauern Einhalt thun, oder seine Wegräumung wird ihn so viel Zeit kosten, daß ich meinen Angriff fortsetzen kann.

28. Beym Zurückziehn eines Königs, dem Schach geboten ist, muß man sich hüten, ihn auf ein Feld zu setzen, wo er der Gefahr eines doppelten Schachs ausgesetzt ist. Hätte ich also auch hier K. 2c - 3d gezogen, so würde er durch S. 4d - 3f und hernach S. 3f - 5e* einen Thurn erbeutet haben.

30. Ich gewinne das Spiel.

I. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
2. 5e - 4e	2c - 4c
3) 7f - 5f	L. 1c - 4f
4. Sr. 8g - 6f	2e - 3e
5) 7d - 5d	S. 1b - 3c
6) S. 8b - 6c	D. 1d - 3b
7. S. 6c - 5a	D. 3b - 4a*
8. 7c - 6c	4c - 5d
9. 7b - 5b	D. 4a - 2c
10. Sr. 6f - 5d	S. 3c - 5d
11. D. 8d - 5d	Sr. 1g - 2e
12. Lr. 8f - 4b*	Sr. 2e - 3c
13. K. rochirt	2a - 3a
14. Lr. 4b - 3c*	D. 2c - 3c
15. S. 5a - 3b	T. 1a - 1d
16. 7a - 5a	Lr. 1f - 2e
17. L. 8c - 6e	K. rochirt
18. 5a - 4a	L. 4f - 5e
19. D. 5d - 7d	D. 3c - 4b
20. D. 7d - 7f	D. 4b - 6d
21. Tr. 8f - 8c	2g - 4g
22. D. 7f - 6g	K. 1g - 1h
23. 5f - 4g	Tr. 1f - 1g
24. 7h - 5h	2h - 3h
25. D. 6g - 6h	Tr. 1g - 2g
26. S. 3c - 5a	3h - 4g
27. 5h - 4g*	Tr. 2g - 2h
28. D. 6h - 6g	T. 1d - 1g
29. S. 5a - 7b	D. 6d - 7e
30. S. 7b - 8d	Lr. 2e - 4g
31. L. 6e - 4g	T. 1g - 4g
32. D. 6g - 4g	D. 7e - 8e†

3. Um diesen Läufer nicht außer Thätigkeit zu setzen, wenn ich den Bauer 2e vorrücke.

5. In solchen Fällen ist es besser, daß ich meine Steine in Bewegung setze, als daß ich den angebotenen Bauer 5d nehme.

6. Oder Lr. 8f - 6d. Siehe II. Veränderung.

II. Veränderung. (*l.*)

Schwarz.	Weiß.
6. Lr. 8f - 6d	L. 4f - 6d
7. D. 8d - 6d	4c - 5c
8. D. 6d - 7e	Sr. 1g - 3h
9. 7c - 6c	Sr. 3h - 4f
10. Sr. 6f - 4g	D. 1d - 2d
11. K. rochirt	K. rochirt

---

9. Der Schwarze giebt den Springer 8b gegen einen Zug und den Bauer 2f vor.

Anm. In Spielen dieser Art darf ich nicht, wie in den vorigen 2d - 4d ziehn. Denn der Gegner gewinnt diesen Bauer durch sein Schachbieten, und zwey Bauern weniger sind beynahe so viel werth, als der vorbekommene Springer.

Erstes Spiel.

Schwarz.	Weiß.
1. 7e - 5e	S. 1b - 3c
2. Lr. 8f - 4b	S. 3c - 4e
3. 7d - 5d	S. 4e - 2f
4. 7f - 5f	2c - 3c
5) Lr. 4*b* - 6*d*	2d - 3d
6) Sr. 8*g* - 6*f*	L. 1c - 5*g*
7. K. rochirt	2e - 4e
8. 5f - 4e	3d - 4e
9) 5d - 4e	S. 2*f* - 4e

5. Zöge er dafür Lr. 4b - 5c, so müßte ich 2d - 4d ziehn.

6 *S.* Wenn er statt dessen 7h - 6h zieht, so muß ich dagegen 2e - 4e ziehn, und dadurch bekomme ich entweder seinen Bauer 5d, oder bringe durch D. 1d - 5h * sein ganzes Spiel in Unordnung.

6 *W.* Dies ist die rechte Zeit, diesen Läufer ins Spiel zu bringen.

9. Ich gewinne. — Aus diesem Beyspiel erhellt, daß es im gegenwärtigen Falle sehr rathsam sey, den Springer 1b auf das Feld 2f zu bringen, um beyde Springer auf diesem Flügel vereinigt zu halten.

Zweytes Spiel.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
1. 7e - 5e	2g - 3g	19. 5c - 4c	3d - 4d
2) 7h - 5h	2e - 3e	20. 6a - 5a	T. 1d - 1f
3. 5h - 4h	3g - 4g	21. 5b - 4b	L. 2d - 1e
4. 7d - 5d	2h - 3h	22. Sr. 7e - 6c	D. 2c - 2f
5. Lr. 8f - 6d	Lr. 1f - 2g	23. 5a - 4a	D. 2f - 3e
6. 5e - 4e	Sr. 1g - 2e	24. Tr. 8f - 8e	4g - 5g
7. 7c - 5c	2d - 3d	25. D. 8d - 6b	L. 1e - 2f
8. 4e - 3d	2c - 3d	26. 4a - 3a	2b - 3b
9. Sr. 8g - 7e	S. 1b - 3c	27. 4c - 3b	2a - 3b
10. L. 8c - 6e	L. 1c - 2d	28. Sr. 6c - 5a	T. 1f - 1c
11. 7a - 6a	D. 1d - 2c	29) T. 8c - 8a	K. 1*b* - 2*a*
12. 7b - 5b	K. roch. - 1c	30. Sr. 5a - 7b	Lr. 2g - 1f
13. K. rochirt	Sr. 2e - 4f	31. S. 7b - 6d	Lr. 1f - 3d
14. Lr. 6d - 7c	Sr. 4f - 6e	32. Tr. 8e - 7e	4f - 5f
15. 7f - 6e	S. 3c - 2e	33. T. 8a - 8e	5f - 6f
16. Lr. 7c - 6d	S. 2e - 4f	34. 7g - 6f	5g - 6f
17. Lr. 6d - 4f	3e - 4f	35. Tr. 7e - 7b	D. 3e - 5g*
18. T. 8a - 8c	K. 1c - 1b	36) K. 8g - 8f	Tr. 1*h* - 1g

2. Wenn ich ſtatt deſſen Sr. 1g - 3f ziehe, ſo bin ich ohne Rettung verloren. Denn er greift nun dieſen Springer mit ſeinen Bauern an, gewinnt dadurch Zeit, mich einzuſchließen, und zu verhindern, daß ich mich gegen ſein Schachbieten mit der Königin nicht wehren kann. Siehe I. Veränderung.

29. Um ihn hinter die Bauern des Gegners ſelbſt zu decken, da ſie ſo mächtig vorgedrungen ſind. Dadurch gewinne ich Zeit, theils den entworfenen Angriff zu verfolgen, theils Steine zu ſeiner Vertheidigung herbeyzuholen.

36. Ich gewinne.

I. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
2.	- -	Sr. 1g - 3f
3.	5e - 4e	Sr. 3f - 4d
4.	7c - 5c	Sr. 4d - 3b
5.	7d - 5d	Lr. 1f - 2g
6.	5h - 4h	2e - 3e
7.	Lr. 8f - 6d	3g - 4g
8)	4*h* - 3*h*	

8. Er zieht hernach D. 8d - 4h* und L. 8c - 4g+, ich mag ziehn, was ich will.

Drittes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.
1.	7e - 5e	Sr. 1g - 3h
2.	7d - 5d	Sr. 3h - 2f
3.	7f - 5f	2d - 4d
4.	5e - 4e	L. 1c - 4f
5.	Sr. 8g - 6f	2e - 3e
6.	Lr. 8f - 7e	2c - 4c
7.	7c - 6c	S. 1b - 3c
8.	K. rochirt	4c - 5d
9.	6c - 5d	Lr. 1f - 5b
10.	7a - 6a	Lr. 5b - 4a
11)	7b - 5b	Lr. 4*b* - 3*b*

11. Oder Lr. 4a - 2c, womit ich eben so sicher gewinne.

Viertes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.
1.	7e - 5e	2e - 3e
2.	7d - 5d	2d - 4d
3.	5e - 4e	2c - 4c
4)	Lr. 8f - 6d	2g - 3g
5.	7c - 6c	S. 1b - 3c
6.	Lr. 6d - 7c	Lr. 1f - 3h
7.	7f - 5f	4c - 5c
8.	Sr. 8g - 6f	Sr. 1g - 2e

4. Zöge ich statt dessen 4c - 5d, oder 4c - 5c, so gewönne er mit D. 8d - 4h* das Spiel.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
9.	7b - 6b	2b - 4b	12.	6c - 5b	S. 3c - 5b
10.	7a - 5a	4b - 5b	13)	Lr. 7c - 5e	Sr. 2e - 4d
11.	6b - 5c	4d - 5c			

13. Ich muß gewinnen, weil ich ein freieres Spiel habe und ihm um einen Stein überlegen bin.

Fünftes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	7e - 5e	2d - 3d	14.	Sr. 6f - 4g	K. 1h - 1g
2)	Lr. 8f - 5c	Sr. 1g - 3f	15.	Tr. 8f - 1f*	D. 3d - 1f
3.	7d - 6d	2e - 4e	16.	T. 8e - 8f	D. 1f - 1e
4.	L. 8a - 4g	Lr. 1f - 2e	17)	D. 7d - 5f	2b - 4b
5.	7f - 5f	4e - 5f	18.	7a - 5a	2a - 3a
6.	L. 4g - 5f	2c - 3c	19.	5a - 4b	3a - 4b
7.	Sr. 8g - 6f	3d - 4d	20.	D. 5f - 5h	2h - 3h
8.	5e - 4d	Sr. 3f - 4d	21.	Sr. 4g - 5e	S. 1b - 2d
9.	D. 8d - 7d	K. rochirt	22.	Sr. 5e - 3d	D. 1e - 6e*
10.	K. roch. - 8g	K. 1g - 1h	23.	K. 8g - 8h	S. 2d - 3f
11.	Lr. 5c - 4d	D. 1d - 4d	24.	7h - 6h	L. 1c - 2d
12.	T. 8a - 8e	Lr. 2e - 3d	25)	Tr. 8f - 8e	D. 6e - 7d
13.	L. 5f - 3d	D. 4d - 3d			

2. Oder 7d - 5d. Siehe I. Veränderung.

17. Mit dem Zuge S. 1b - 2d würde ich verlieren. Denn er wird alsdann mit D. 5f - 5c Schach bieten, und, wenn ich meinen König auf 1h gerückt habe, durch Sr. 4g - 2f* gewinnen.

25. Ich muß gewinnen.

I. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
2. 7d - 5d	Sr. 1g - 3f
3. Lr. 8f - 6d	2e - 4e
4. 7c - 6c	S. 1b - 3c
5) Sr. 8g - 7e	Lr. 1f - 2e
6. K. rochirt	K. rochirt
7) 7f - 5f	4e - 5f
8. Sr. 7e - 5f	K. 1g - 1h
9. Lr. 6d - 7c	2g - 4g
10. Sr. 5f - 7e	Sr. 3f - 5g
11. Tr. 8f - 8e	Sr. 5g - 7f
12. D. 8d - 7d	L. 1c - 5g
13. Sr. 7e - 6g	D. 1d - 2d
14. 7h - 6h	L. 5g - 6h
15. 7g - 6h	D. 2d - 6h
16. D. 7d - 6e	Sr. 7f - 5g
17) D. 6e - 7d	Tr. 1f - 7f

5. Er thäte sehr unrecht, wenn er mit 5d-4d meinen Springer angriffe. Denn dieser Bauer würde seiner Königin und seinem Läufer 6d in ihrer Richtung auf meinen König auf der Seite im Wege stehn, wo der fehlende Bauer die Blöße giebt. Denn man muß nie einen Bauer rücken, welcher die Richtung der Steine auf den feindlichen König versperren würde.

7. Ich schlage diesen Bauer, weil er ihn sonst vorrücken und dadurch meinen Läufer 1c einsperren würde. Wollte ich aber diesen Läufer gleich vorrücken, so würde er D. 8d-6b * ziehn und hernach den Bauer 2b schlagen.

17. Ich gewinne das Spiel.

10. Der Schwarze giebt den Springer 8g gegen den Zug und den Bauer 2f vor.

Schwarz.	Weiß.
1. 7e - 5e	2e - 3e
2. 7d - 5d	2d - 4d
3. 5e - 4e	2c - 4c
4. 7c - 6c	S. 1b - 3c
5. Lr. 8f - 6d	2g - 3g
6. K. rochirt	Sr. 1g - 2e
7) 7f - 5f	Sr. 2e - 4f
8. Lr. 6d - 7c	D. 1d - 3b
9. 5d - 4c	Lr. 1f - 4c*
10. K. 8g - 8h	Sr. 4f - 6e
11. L. 8c - 6e	Lr. 4c - 6e
12. 7b - 6b	L. 1c - 2d

7. Alle diese Züge sind die beßten, die man thun kann, um sich überall freies Spiel zu verschaffen, welches bey dem Anfang eines jeden Spiels das einzige Augenmerk seyn muß.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
13. D. 8d - 6d	K. roch. - 1c	16. S. 8b - 6a	S. 3c - 5b
14. 7a - 5a	T. 1d - 1f	17) D. 6*d* - 7*e*	L. 2d - 3c*
15) 7g - 6g	4*d* - 5*d*	18) Tr. 8f - 6f	5*d* - 6*d*

15. Dieser Zug entscheidet für mich den Sieg. Denn man muß nie versäumen, auf diese Art einen Mittelbauer vorzurücken, wenn er unterstützt ist, oder wenn der Gegner ihn nicht nehmen kann, ohne dem Andern Veranlassung zum Eindringen in sein Spiel zu geben.

17. Hätte er dafür 6c-5b geschlagen, so wäre er durch L. 2d-3c matt. Mein Zug, wodurch zugleich seine Königin angegriffen wurde, war also ein entscheidender Zug, weil selten eine Vertheidigung gegen einen doppelten Angriff bey der Hand ist.

18. Ich gewinne.

11. Der Schwarze giebt den Thurn 8a gegen den Zug und den Bauer 2f vor.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
1. { 7e - 5e		8. 6h - 5h	2c - 4e
1. { 7d - 5d	2d - 4d	9. 7c - 6c	S. 1b - 3c
2. 5e - 4e	L. 1c - 4f	10) Sr. 8g - 6f	4c - 5*d*
3. 7g - 5g	L. 4f - 3g	11. 6c - 5d	Lr. 1f - 5b*
4. Lr. 8f - 6d	L. 3g - 6d	12. K. 8e - 7f	Sr. 1g - 2e
5. D. 8d - 6d	D. 1d - 2d	13. 7a - 6a	Lr. 5b - 4a
6. 7h - 6h	2e - 3e	14. 7b - 5b	Lr. 4a - 3b
7) 7f - 5f	2*g* - 3*g*	15) S. 8b - 6c	2*h* - 4*h*

7. Dies ist ein wichtiger Zug, um dem Vordringen seiner Bauern zu steuren.

10. Um meinem Läufer 1f Platz zu machen.

15. Dieser Zug ist sehr entscheidend, theils um seine Bauern zu trennen, theils um Sr. 2e-4f zu ziehn, wovon der Sieg abhängt, wenn der Gegner 5g-4g ziehn sollte.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
16. 5g - 4g	Sr. 2e - 4f	20. 5b - 4b	S. 3c - 5b
17) S. 6c - 7e	K. 1e - 2f	21. D. 6d - 6b	Tr. 1c - 5c
18. L. 8c - 7d	Tr. 1h - 1c	22. L. 7d - 6e	T. 1a - 1c
19. 6a - 5a	2a - 4a	23) Tr. 8h - 8d	S. 5b - 7c

17. Durch das Rochiren würde ich nur Zeit verlieren. Denn seine Bauern schützen meinen König gegen jeden Angriff.

23. Ich muß gewinnen.

12. Der Schwarze giebt den Springer 8b gegen den Bauer 2f und zwey Züge vor.

Erstes Spiel.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
1. { 7e - 5e / 7d - 5d	2e - 3e	11. L. 6e - 7f	2h - 3h
2. Lr. 8f - 6d	2d - 3d	12. 7b - 5b	2g - 4g
3) 7f - 5f	D. 1d - 2e	13. D. 8d - 7d	4g - 5g
4. Sr. 8g - 6f	Sr. 1g - 3h	14. Sr. 6f - 8e	3h - 4h
5. 7c - 5c	L. 1c - 2d	15. 5b - 4b	S. 3c - 1b
6. L. 8c - 6e	S. 1b - 3c	16. 6a - 5a	4h - 5h
7) 7a - 6a	5d - 4d	17. Sr. 8e - 6d	5g - 6g
8. 5e - 4e	4d - 5c	18. 7h - 6g	5h - 6g
9) Lr. 6d - 5c	K. rochirt	19. L. 7f - 8e	Tr. 1h - 8h*
10. K. rochirt	Sr. 3h - 4f	20) K. 8g - 8h	D. 2e - 2h*

3. Um sie seiner Königin entgegenzusetzen, wenn er in der Folge damit Schach bieten sollte.

7. Um ihn zum Vorrücken seines Bauers 5e zu bewegen, und dadurch die Freiheit zu erhalten, den Zug Sr. 3h - 4f zu thun.

9. Wenn man Bauer und Züge vorgiebt, so muß man möglichst dahin sehen, nach c hin zu rochiren, um den König vor dem Angriff zu sichern, welchen der Gegner gegen derjenigen Flügel zu richten sucht, wo der vorgegebene Bauer fehlt.

20. Ich muß gewinnen.

Zweytes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	7e - 5e 7f - 5f	2e - 3e	11. T.	8a - 8b	Er. 2e - 4f
2.	7h - 5h	2d - 4d	12) Lr.	6*d* - 4*f*	3g - 4f
3.	5e - 4e	2c - 4c	13) K.	7f - 6g	2*a* - 4*a*
4.	Er. 8g - 6f	S. 1b - 3c	14.	7d - 6d	4d - 5d
5.	7c - 6c	L. 1c - 2d	15) L.	8c - 7d	K. 1c - 1*b*
6)	7*a* - 5*a*	D. 1d - 2c	16) D.	8d - 6b	L. 2*d* - 1c
7.	7g - 5g	K. rochirt	17.	6c - 5d	S. 3c - 5d
8)	K. 8*e* - 7*f*	2*h* - 4*h*	18.	Er. 6f - 5d	T. 1d - 5d
9.	5g - 4g	Er. 1g - 2e	19. D.	6b - 4b	L. 1c - 2d
10.	Lr. 8f - 6d	2g - 3g	20. D.	4b - 4a	D. 2c - 4a
			21) L.	7d - 4a	T. 5*d* - 6*d**

---

6. Um dadurch sich zum Angriff dieses Flügels vorzubereiten, wohin ich rochiren will.

8 *S.* Denn er darf nicht rochiren. Vortheilhafter ist es, seinen König unter dem Schutze seiner Bauern auf das Feld 6g zu setzen, um nachher seinen Angriff gegen den Flügel zu richten, wo ich rochirt habe.

8 *W.* Um meinen Steinen Luft zu machen.

12. Um seinen König auf 6g bringen zu können.

13. Um dem Eindringen seiner Bauern Einhalt zu thun.

15. Denn ich muß mich hüten, König und Königin auf derselben Linie, wie hier auf c, stehn zu lassen, wenn der Gegner durch Wegnehmung des Bauers 5d von dieser Seite einbricht.

16. Um meinem Thurn freies Spiel zu geben.

21. Ich muß gewinnen.

---

13. Der Schwarze giebt den Springer 8g gegen den Bauer 2f und zwey Züge vor.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	7e - 5e 7d - 5d	2e - 3e	4.	7c - 5c	S. 1b - 3c
2.	Lr. 8f - 6d	2d - 3d	5. L.	8c - 6e	L. 1c - 2d
3.	7f - 5f	D. 1d - 2e	6. K.	rochirt	K. rochirt
			7.	7a - 6a	Er. 1g - 3h

Schwarz.	Weiß.
8. 7b - 5b	2b - 3b
9. D. 8d - 6b	Sr. 3h - 5g
10. Lr. 6d - 7c	Sr. 5g - 6e
11) D. 6b - 6e	2g - 3g
12) 5d - 4d	S. 3c - 1b
13. 6a - 5a	Lr. 1f - 2g
14. T. 8a - 7a	2h - 3h
15. 5a - 4a	3g - 4g
16. 4a - 3b	2a - 3b
17. S. 8b - 6c	4g - 5g

Schwarz.	Weiß.
18. T. 7a - 2a	3h - 4h
19. Lr. 7c - 5a	4h - 5h
20. Lr. 5a - 2d*	T. 1d - 2d
21. S. 6c - 4b	Tr. 1h - 1f
22. T. 2a - 1a	Lr. 2g - 3h
23) D. 6e - 6a	2c - 4c
24. 5b - 4c	T. 2d - 2c
25. D. 6a - 3a*	K. 1c - 1d
26. T. 1a - 1b*	T. 2c - 1c
27. D. 3a - 1c+	

11. Dieser unrechte Zug macht, daß ich ohne Rettung verliere. Der einziggute Zug für mich ist 3e-4e. Siehe I. Veränderung.

12. Wenn er beym vorigen Zuge 5e-4e gezogen hätte, so hätte ich nun S. 3c-5d ziehn müssen. Jetzt aber muß ich meinen Springer zurückziehn, weil ich die Vorrückung meines Bauers zur Unterstützung desselben versäumt habe, und werde dadurch dem S. Zeit lassen, seinen Angriff einzurichten und das Spiel zu gewinnen.

23. Ich mag nun ziehn, was ich will. Denn ich habe das Spiel ohne Rettung verloren.

I. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
11. - -	3e - 4e
12. 5d - 4d	S. 3c - 5d
13) Lr. 7c - 6d	2c - 4c
14. S. 8b - 6c	2g - 3g
15. T. 8a - 8b	Lr. 1f - 2g
16. T. 8b - 7b	Tr. 1h - 1f
17. 7g - 6g	L. 2d - 6h
18. Tr. 8f - 7f	4e - 5f
19. 6g - 5f	D. 2e - 5h
20. 6a - 5a	Lr. 2g - 3h
21) D. 6e - 6g	D. 5h - 5g
22. S. 6c - 7e	Lr. 3h - 2g
23. T. 7b - 8b,	2h - 4h
24. K. 8g - 8h	4h - 5h
25. D. 6g - 6e	S. 5d - 7e
26. Lr. 6d - 7e	D. 5g - 2d
27. D. 6e - 6d	Lr. 2g - 5d
28. Tr. 7f - 6f	L. 6h - 5g
29. Tr. 6f - 8f	Tr. 1f - 2f
30. 5b - 4c	3d - 4c
31. Lr. 7e - 5g	D. 2d - 5g
32. 5e - 4e	Tr. 2f - 5f

33. Tr.	8f - 5f	D. 5g - 5f
34.	4e - 3e	Lr. 5d - 4e
35. D.	6d - 7e	Lr. 4e - 3d
36. T.	8b - 8f	D. 5f - 4e
37. D.	7e - 7g	3g - 4g
38)	7h - 6h	D. 4e - 6g
39. D.	7g - 6g	Lr. 3d - 6g
40. T.	8f - 2f	2a - 4a
41. T.	2f - 2g	Lr. 6g - 5f
42. K.	8h - 7g	T. 1d - 1f
43. T.	2g - 2a	T. 1f - 4f
44. T.	2a - 2g	T. 4f - 4e
45. T.	2g - 2e	T. 4e - 5e
46. K.	7g - 6f	T. 5e - 5c
47. T.	2e - 1e*	K. 1c - 2b
48.	3e - 2e	T. 5c - 6c*
49. K.	6f - 5g	T. 6c - 6e
50. K.	5g - 4f	4c - 5c
51) K.	4f - 3f	5c - 6c

13. Damit er diesen Bauer gelegentlich schlagen soll, wodurch meine Steine Freiheit bekommen. Dieses Kunstgriffs bedient man sich mit gutem Erfolge, wenn der Gegner, so wie hier, mit weitvorgerükten Bauern ins Spiel eindringt. Nimmt der Gegner nun diesen Bauer, so werden seine Bauern getrennt; nimmt er ihn nicht, so hindert derselbe sein weiteres Vordringen.

21. Denn es wäre nicht gut, die angebotene Verwechselung der Königinnen anzunehmen, weil er dadurch den Bauer 7h zur Unterstützung seines Bauers 5f vorbringen würde.

38. Um ihn entweder zu zwingen, die Königinnen zu verwechseln, oder zuzugeben, daß ich die meinige in seinem Spiele festen Fuß fassen lasse, wodurch ich unfehlbar gewinnen muß.

51. Ich gewinne das Spiel.

Vierter Abschnitt.

Spielendungen.

1. Spiel.

Ein Bauer allein gegen einen einzelnen König.

Stellung.

W. K. 1g — B. 2g.

S. K. 8g.

Es kommt bey Spielendungen dieser Art lediglich darauf an, welcher König dem andern sich entgegenstellen d. h. dem feindlichen Könige so nahe kommen kann, daß nur Ein Feld zwischen beyden bleibt. Denn näher dürfen sie einander nicht kommen. — Habe ich also in der angegebenen Stellung den Zug, so kann ich den Gegner zwingen, zu weichen und meinen Bauer 2g zur Dame zu lassen. — Hat er aber den Zug, so kann er sich mir entgegenstellen, und das Spiel wird patt, oder unentschieden.

Weiß.	Schwarz.
1. K. 1g - 2f	K. 8g - 7g
2. K. 2f - 3g	K. 7g - 6g
3) K. 3g - 4g	K. 6g - 6f
4. K. 4g - 5h	K. 6f - 7g
5. K. 5h - 5g	K. 7g - 7h
6. K. 5g - 6f	K. 7h - 6h
7. 2g - 4g	K. 6h - 7h
8. 4g - 5g	K. 7h - 8g
9) K. 6f - 6g	K. 8g - 8f
10. K. 6g - 7h	K. 8f - 7f
11) 5g - 6g*	

3. Hätte er K. 6g - 6h gezogen, so würde ich K. 4g - 5h dagegen ziehn und dann wäre es dasselbe Spiel.

9 *W.* Wenn ich statt dessen 5g - 6g gezogen hätte, so würde er seinen König auch auf 8f rücken; aber das Spiel wäre patt, weil ich ihm nicht hätte wehren können, sich in der Entgegenstellung zu erhalten und dadurch meinem Bauer den Fortgang zur Dame zu hindern.

9 *S.* Zöge er dafür K. 8g - 8h, so wäre es dasselbe. Denn ich würde meinen König auf 7f; er den seinigen auf 7h rücken, und dann gelangte ich durch 5g - 6g * doch zur Dame.

11. Dieser Bauer kommt ungehindert zur Dame und gewinnt das Spiel.

Schwarz.	Weiß.
1. K. 8g - 7g	K. 1g - 2f
2. K. 7g - 6g	K. 2f - 3g
3) K. 6g - 5g	K. 3g - 3f
4. K. 5g - 5f	2g - 4g*
5. K. 5f - 5g	K. 3f - 3g
6. K. 5g - 6g	K. 3g - 4f
7. K. 6g - 6f	4g - 5g*
8. K. 6f - 6g	K. 4f - 4g
9. K. 6g - 7g	K. 4g - 5f
10. K. 7g - 7f	5g - 6g*
11. K. 7f - 7g	K. 5f - 5g
12. K. 7g - 8g	K. 5g - 6f
13. K. 8g - 8f	6g - 7g*
14) K. 8f - 8g	K. 6f - 6g

3. Nun kann er nicht anders, als durch den Bauer zum Weichen gebracht werden; aber alsdann hat er sich nur meinem Könige immer entgegenzustellen, und das Spiel wird dadurch unentschieden gemacht werden.

14. Das Spiel ist patt, also unentschieden.

Eine andere Stellung.

W. K. 3g — B. 2g.

S. K. 5g.

Wenn der *S.* den Zug hat, so zieht er seinen König entweder auf 5f, oder auf 5h, und ich gewinne, indem ich den meinigen im ersten Fall auf 4h, und im andern auf 4f rücke. Habe ich aber den Zug, so rücke ich den König entweder auf 3h, oder auf 3f, und der *S.* zieht den seinigen im ersten Fall auf 5h, und im andern auf 5f; muß sich in dieser Entgegenstellung erhalten und kann nur patt werden.

Dieses Spiel ist ein Beweis, daß es nicht vom Zuge, sondern von der Möglichkeit, sich entgegenzustellen, abhange, ob das Spiel gewonnen, oder patt werden soll.

Ganz anders aber ist der Erfolg, wenn der Bauer schon bis auf sein fünftes Feld gekommen und mit seinem Könige vereinigt ist. Alsdann kann ihm das Eindringen in die Dame und der Sieg nicht verwehrt werden.

Stellung.

W. K. 6g — B. 5g.

S. K. 8g.

Weiß.	Schwarz.
1. K. 6g - 6f	K. 8g - 8f
2. 5g - 6g	K. 8f - 8g
3. 6g - 7g	K. 8g - 7h
4. K. 6f - 7f	K. 7h - 6h
5) 7g - 8g. D.	

5. Ich werde nun leicht gewinnen. — Auch wenn der *S.* den Zug hat, und entweder den König auf 8f, oder auf 8h rückt: so ziehe ich den meinigen in jenem Fall auf 7h, und in diesem auf 7f, und führe sodann auch meinen Bauer zur Dame.

Wenn aber der Bauer auf der Linie h steht, und der einzelne König das Feld 8f, oder 7g erreichen kann,

so wird mein König behindert, auf 7g zu kommen, und ich kann meinen Bauer nicht zur Dame führen.

Stellung.

W. K. 3g — B. 2h.
S. K. 8b.

Schwarz.	Weiß.
1. K. 8b - 7c	K. 3g - 4f
2. K. 7c - 7d	K. 4f - 5f
3. K. 7d - 7e	K. 5f - 6g
4) K. 7e - 8f	

4. Nun hält er meinen König von dem Felde 7g und dadurch den Bauer von der Dame ab.

Weiß.	Schwarz.
1. K. 3g - 4f	K. 8b - 7c
2. K. 4f - 5f	K. 7c - 7d
3. K. 5f - 6f	K. 7d - 8e
4) K. 6f - 7g	

4. Der Bauer geht nun ungehindert zur Dame.

2. Spiel.

Zwey Bauern gegen Einen.

Ein Spiel dieser Art wird meistentheils von demjenigen Könige gewonnen, der die zwey Bauern hat, weil er mit ihrer Hülfe den feindlichen König zwingt, ihm zu weichen; dann den einzelnen Bauer desselben schlägt und dagegen den seinigen zur Dame führt.

Stellung.

W. K. 3c — B. 4a; 4c.
S. K. 5c — B. 5g.

Weiß.	Schwarz.
1. 4a - 5a	5g - 4g
2. K. 3c - 3d	4g - 3g
3. K. 3d - 2e	K. 5c - 6c
4. K. 2e - 3f	K. 6c - 7b
5. 4c - 5c	K. 7b - 6a
6. 5c - 6c	K. 6a - 7a
7. K. 3f - 3g	K. 7a - 6a
8) K. 3g - 4f	

8. Ich führe ungehindert den Bauer zur Dame, und gewinne.

Doch giebt es Fälle, wo der S. das Spiel wenigstens unentschieden machen kann.

Stellung.

W. K. 2b — B. 5f.
S. K. 8b — B. 6f; 5g.

Ich muß mich mit meinem Könige dem seinigen auf dem Felde 4d entgegenstellen und durch folgende Züge in dieser Stellung erhalten:

Weiß.	Schwarz.
1. K. 2b - 3c	K. 8b - 7c
2) K. 3c - 3d	K. 7c - 6d
3) K. 3d - 4d	

2. Um nicht eher auf dem Felde 4d anzukommen, als er seinen König auf 6d rückt. — Zöge ich ihn aber, statt auf 3d, gleich auf 4d, so müßte der S. gewinnen, weil ich

mich genöthigt gesehen hätte, das Feld 4d zu verlassen. Der S. hätte alsdann durch K. 6d - 5c meinen König gezwungen, zurückzugehn; hätte sich dem Bauer 5f genähert, ihn weggenommen und die seinigen zur Dame geführt.

3. Nun muß ich seinem König in der Entgegenstellung folgen, ohne dabey den Bauer 5g außer Acht zu lassen, d. h. ich muß mich so in der Nähe zu erhalten suchen, daß ich diesen Bauer schlagen kann, ehe derselbe zur Dame kommt; und von da werde ich immer nahe genug bleiben, auch seinen andern Bauer 6f von der Dame abzuhalten. Versucht er aber sich linker Hand zu schlagen, so kann ich die Entgegenstellung behaupten, wenn ich immer sorgfältig meinen König um 3 Felder von dem seinigen entfernt halte. Z. B.

3. K. 3d - 4d	K. 6d - 7e
4. K. 4d - 3e	K. 7e - 7f
5. K. 3e - 3f	K. 7f - 7g
6. K 3f - 3g	K. 7g - 6h

7. K. 3g - 4g, und so muß ich ihm immer in gleicher Entfernung folgen, wenn derselbe von da wieder zurückgeht, so daß ich in demselben Augenblick, da jener wieder das Feld 6d bezieht, Zug um Zug das Feld 4d betrete.

---

3. Spiel.

Vier Bauern gegen eben so viele.

W. K. 1g — B. 3a; 2b; 2g; 3h.
S. K. 8g — B. 6a; 7b; 7g; 6h.

In dieser Stellung bleibt das Spiel unentschieden; es ziehe an, wer da wolle.

Weiß.	Schwarz.
1. K. 1g - 2f	K. 8g - 7f
2. K. 2f - 3e	K. 7f - 7e
3. K. 3e - 4e	K. 7e - 6e
4. 2g - 3g	7g - 6g
5. 2b - 3b	7b - 6b
6. 3b - 4b	6b - 5b
7) 3g - 4g	6g - 5g

---

7. Wenn beyde Könige sich in der Entgegenstellung erhalten, so muß das Spiel unentschieden bleiben.

Schwarz.	Weiß.
1. K. 8g - 7f	K. 1g - 2f
2) K. 7f - 6e	K. 2f - 2e
3. K. 6e - 5e	K. 2e - 3e
4. 7g - 6g	2g - 3g
5. 7b - 6b	2b - 3b
6. 6b - 5b	3b - 4b
7. 6g - 5g	3g - 4g

---

2. Um nicht eher damit das Feld 3e zu besetzen, als in dem Augenblick, da der Gegner das Feld 5e mit seinem Könige bezieht. —

Der Zug K. 2f - 3e würde indessen eben dahin führen. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
2. - -	K. 2f - 3e
3. K. 6e - 5d	K. 3e - 4f
4. K. 5d - 4c	K. 4f - 5f
5. K. 4c - 3b	K. 5f - 6g
6. K. 3b - 2b	K. 6g - 7g
7. K. 2b - 3a	K. 7g - 6h
8. 7b - 5b	2g - 4g
9. 5b - 4b	4g - 5g
10) 4b - 3b	5g - 6g

10. Jeder macht sich nun eine neue Königin, und das Spiel bleibt unentschieden.

Eine andere Stellung.

W. K. 3g — B. 4a; 5b; 5c; 4d.
S. K. 5a — B. 5d; 4e; 4g; 5h.

In dieser Stellung gewinnt jedesmal der, welcher den Zug hat.

Weiß.	Schwarz.
1. 5b - 6b	K. 5a - 6a
2. 4a - 5a	4e - 3e
3. 5c - 6c	5h - 4h*
4) K. 3g - 4f	3e - 2e
5. 6c - 7c	K. 6a - 7b
6. 5a - 6a*	K. 7b - 8c
7. 6a - 7a	K. 8c - 7b
8) 7c - 8c D.*	

4. Zöge ich K. 3g-2g, so müßte ich das Spiel verlieren.

8. Ich gewinne.

Schwarz.	Weiß.
1. 4e - 3e	5b - 6b
2. K. 5a - 6a	4a - 5a
3. 5h - 4h*	K. 3g - 4g
4) 3e - 2e	

4. Der *S.* gewinnt, weil er diesen Bauer ungehindert zur Dame bringt.

4. Spiel.

Drey Bauern gegen Vier Bauern.

Stellung.

W. K. 3d — B. 3a; 3b; 3c; 2h.
S. K. 5e — B. 5b; 4g; 4h.

Auch in dieser Stellung gewinnt derjenige, welcher den Zug hat.

Schwarz.	Weiß.
1) 4h - 3h	K. 3d - 3e
2. 4g - 3g	K. 3e - 3f
3) 3g - 2h	

1. Um nachher 4g - 3g ziehn zu können. Denn ich darf den Bauer 3g nicht nehmen, weil sonst der Bauer 3h zur Dame käme.

Hätte er aber statt dessen 4g-3g gleich gezogen, so hätte ich Bauer gegen Bauer geschlagen, und mein König hätte Zeit genug gehabt, seinem Bauer 3g die Dame zu versperren.

3. Der *S.* gewinnt.

Weiß.	Schwarz.
1. K. 3d - 3e	4h - 3h
2. K. 3e - 2f	K. 5e - 4e
3. 3a - 4a	5b - 4a
4) 3*b* - 4*a*	

4. In dieser Stellung kann der *S.* nichts thun, als sich auf die Bauern 4a und 3c werfen, um sie zu schlagen, ehe sie zur Dame gelangen; allein dadurch gewinne ich Zeit, die feindlichen Bauern 4g, und 3h zu schlagen und meinen Bauer 2h in die Dame zu führen, wodurch ich gewinnen werde.

5. Spiel.

Ein Läufer und Ein Bauer gegen zwey Bauern.

Stellung.

W. K. 2f — B. 3e; 3f.

S. K. 6f — Lr. 6d — B. 5f.

In dieser Stellung muß der Theil, welcher den Läufer hat, gewinnen.

Weiß.	Schwarz.
1) K. 2*f* - 2*e*	K. 6f - 6e
2) K. 2e - 3d	Lr. 6*d* - 7*c*
3. K. 3d - 2e	K. 6e - 6d
4. K. 2e - 3d	K. 6d - 5c
5. K. 3d - 3c	Lr. 7c - 5a*
6. K. 3c - 3d	Lr. 5a - 4b
7. K. 3d - 2e	K. 5c - 4c
8) K. 2e - 2f	K. 4c - 3*d*

1. Oder 3f-4f, siehe I; — oder K. 2f-2g, siehe II. Veränderung.

2. Zöge er statt dessen K. 6e-5d, so würde ich dagegen 3e-4e ziehn, die Bauern vertauschen und dadurch das Spiel unentschieden machen.

8. Der *S.* gewinnt.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1) 3f - 4f	K. 6*f* - 6*e*
2. K. 2f - 3f	K. 6e - 5d
3) K. 3f - 2e	K. 5*d* - 4*e*

1. Hätte er dafür den Zug K. 6f-6g gethan, so hätte ich K. 2f-3f und hernach 3e-4e gezogen, und ihn genöthigt, Bauer gegen Bauer zu tauschen, und das Spiel unentschieden zu machen. Allein durch den folgenden Zug des *S.* K. 6e-5d werde ich verhindert, ihn durch 3e - 4e zum Tausch der Bauern zu reitzen.

3. Der *S.* gewinnt.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. K. 2f - 2g	K. 6f - 5g
2) K. 2g - 2*f*	K. 5g - 4h
3. K. 2f - 2g	Lr. 6d - 5c
4) K. 2g - 2f	5*f* - 4*f*

2. Oder K. 2g-3h. Siehe III. Veränderung.

4. Der *S.* gewinnt.

III. Veränderung. (*II.*)

Weiß.	Schwarz.
2. K. 2g - 3h	Lr. 6d - 5c
3) 3e - 4e	5*f* - 4*f*

3. Er wird hernach durch die Züge Lr. 5c-2f und Lr. 2f-3g den Bauer 4f decken, und mich dadurch nöthigen, mit meinem Könige zu weichen; alsdann meine Bauern angreifen und schlagen, und den seinigen zur Dame führen.

Eine andere Stellung.

W. K. 2d — L. 5e — B. 5c.
S. K. 1b — B. 2a; 7b.

Weiß.	Schwarz.
1. L. 5e - 1a	K. 1b - 1a
2. K. 2d - 2c	7b - 5b
3. 5c - 6c	5b - 4b
4. 6c - 7c	4b - 3b*
5. K. 2c - 3b	K. 1a - 1b
6. 7c - 8c.D.	2a - 1aD
7. D. 8c - 2c +	

6. Spiel.

Ein Läufer und Ein Bauer gegen Einen Läufer.

Wenn die Läufer von entgegengesetzter Farbe sind, so kann das Uebergewicht, das der Bauer giebt, den Sieg nicht verschaffen. Aber wohl, wenn dieselben von gleicher Farbe, wie hier, sind. Derjenige, der den Bauer hat, muß nur seinen König vor den Bauer hinziehn, dem feindlichen König dadurch sich entgegenstellen und dem Läufer des Gegners durch seinen, mit dem König unterstützten, Läufer den Weg versperren; hernach aber diesen Läufer Preis geben, um den feindlichen von derjenigen Linie wegzuschaffen, über welche hin der Bauer seinen letzten Schritt in die Dame thun muß.

Stellung.

W. K. 6h — L. 2d — B. 6g.
S. K. 8f — Lr. 2b.

Weiß.	Schwarz.
1) K. 6*h* - 7*h*	Lr. 2b - 4d
2. L. 2d - 6h*	K. 8f - 8e
3. L. 6h - 7g	Lr. 4d - 5c
4. L. 7g - 3c	Lr. 5c - 8f
5) L. 3c - 4*b*	

1. Um zur Entgegenstellung gegen seinen König zu gelangen. Hätte der *S.* den Zug gehabt, so würde er K. 8f-8g gezogen haben, von welchem Felde er alsdann nicht mehr zu vertreiben gewesen wäre.

5. Ich gewinne. Aber wäre ich nicht so weit vorgedrungen, als in der hier gegebenen Stellung vorausgesetzt ist, so würde ich meinen Bauer durch Aufopferung des Läufers nicht in die Dame bringen können, weil er alsdann noch Zeit genug hätte, mit seinem Läufer zurück zu eilen und meinem Bauer den Eingang zur Dame zu verhindern.

Bey einer Spielendung dieser Art muß man also berechnen, ob man zuerst zur Entgegenstellung gelangen, und ob man sich darin erhalten, oder den Gegner zwingen kann, davon abzugehen. Z. B. in folgender:

Stellung.

W. K. 4e—Tr. 1d—L. 2f—B. 3f.
S. K. 5g—Tr. 3h—Sr. 4h—B. 4f.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. 1d - 1g*	K. 5g - 5h
2. L. 2f - 4h	Tr. 3h - 4h
3. Tr. 1g - 8g	K. 5h - 6h
4. Tr. 8g - 8h*	K. 6h - 5g
5. Tr. 8h - 4h	K. 5g - 4h
6) K. 4*e* - 4*f*	

6. Ich bringe den Bauer in die Dame, weil ich zuerst zur Entgegenstellung gelangt bin, und den Gegner zwingen kann, zu weichen.

7. Spiel.

Ein Läufer und Ein Bauer gegen Drey Bauern.

Dieses Spiel bleibt unentschieden, weil derjenige, der die drey Bauern hat, sie mit seinem Könige nicht unterstützen kann, indem er mit diesem das Vordringen des feindlichen Bauers verhindern muß. Er kann daher wohl seine Bauern in einer Linie vorrücken lassen, allein der Gegner kann zwey davon mit seinem Läufer nehmen, sobald er will. Dieser verliert dabey zwar seinen einzigen Bauer; schlägt aber dagegen den dritten mit seinem König und macht dadurch das Spiel unentschieden.

Stellung.

W. K. 4c — B. 5b; 2c; 3d.
S. K. 8d — Lr. 6d — B. 7f.

Schwarz.	Weiß.
1. 7f - 5f	K. 4c - 4d
2. 5f - 4f	K. 4d - 4e
3. K. 8d - 7d	2c - 4c
4. K. 7d - 7c	3d - 4d
5. K. 7c - 7d	4c - 5c
6. Lr. 6d - 8b	4d - 5d
7. K. 7d - 8d	5d - 6d
8. K. 8d - 7d	K. 4e - 4f
9) Lr. 8*b* - 6*d**	

9. Dieser Zug macht das Spiel unentschieden.

Eine andere Stellung.

W. K. 7b — B. 5b; 2c; 3d.
S. K. 8d — Lr. 6d — B. 4d.

Schwarz.	Weiß.
1. K. 8d - 7d	K. 7b - 6a
2) Lr. 6*d* - 4*b*	K. 6*a* - 6*b*
3. K. 7d - 6d	K. 6b - 7b
4. K. 6d - 5c	K. 7b - 6a

5. Lr. 4b - 1e		5b - 6b
6. K. 5c - 4b		6b - 7b
7. Lr. 1e - 3g	K.	6a - 6b
8) K. 4b - 3c	K.	6*b* - 5c

2 *S.* Um meinen König zu verhindern, meinen Bauern zu Hülfe zu kommen.

2 *W.* Dies ist ein besserer Zug, als 5b-6b. Siehe I. Veränder.

8. Das Spiel bleibt unentschieden, weil er K. 3c-2c nicht ziehen kann, ohne daß ich auch K. 5c-4d ziehe.

I. Veränderung.

Schwarz.		Weiß.
2.	- -	5b - 6b
3. K.	7d - 6c	6b - 7b
4. Lr.	4b - 6d	K. 6a - 7a
5. K.	6c - 5b	7b - 8b D*
6. Lr.	6d - 8b	K. 7a - 8b
7) K.	5*b* - 4*b*	

7. Der *S.* gewinnt, weil ich nicht Zeit habe, seinem Bauer 4d den Eintritt in die Dame zu verwehren.

8. Spiel.

Jeder einen Läufer von verschiedener Farbe, und der Eine zwey Bauern mehr.

Dies Spiel wird derjenige gewinnen, der die beyden Bauern mehr hat. Er muß sich aber hüten, daß er sie nicht auf Felder von der Farbe seines Läufers setze, weil sich sonst der feindliche Läufer zwischen sie stellen und von diesem Platz nicht weggetrieben werden könnte, wodurch also das Spiel unentschieden bleiben würde.

Stellung.

W. K. 5b — Lr. 3d — B. 4a; 3b; 4c; 3f; 4g; 3h.

S. K. 6f — Lr. 5c — B. 5a; 6b; 5g; 5h.

	Weiß.	Schwarz.
1)	3b - 4b	5*a* - 4*b*
2.	4a - 5a	6b - 5a
3) K.	5*b* - 5c	

1. Oder Lr. 5c - 4b. Siehe I. Veränderung.

3. Ich gewinne.

I. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
1.	- -	Lr. 5c - 4b
2. K.	5b - 6b	Lr. 4b - 2d
3)	4*c* - 5c	

3. Ich gewinne, indem ich den Bauer 5a schlage und nachher einen von den Bauern 4a, oder 5c Preis gebe und den andern zur Dame führe.

Hätte in der gegebenen Stellung der S. den Zug gehabt (oder stände sein Läufer etwa auf 4d, oder 3e, wo er vor meinem König sicher gewesen wäre) so würde ich dennoch gewinnen.

Weiß.		Schwarz.
1. Lr.	5c - 3e	3b - 4b
2)	5a - 4b	4c - 5c
3)	6b - 5c	K. 5b - 6c
4. K.	6f - 7e	Lr. 3d - 4c
5. K.	7e - 8d	K. 6c - 7b
6. Lr.	3e - 4d	4a - 5a
7.	4b - 3b	Lr. 4c - 3b
8)	5c - 4c	Lr. 3b - 4c

---

2. Schläge ich mit K. 5b - 4b, so wäre es unmöglich, einen der beyden Bauern in die Dame zu bringen; folglich bliebe das Spiel unentschieden.

3. Blos dadurch, daß ich seinen König abhalte, sich auf 7c festzusetzen, kann ich meinen Bauer 4a in die Dame bringen. Er kann dies nur durch Aufopferung seines Läufers gegen diesen Bauer verhindern, wodurch er ebenfalls verlieren muß.

8 S. Er opfert ihn auf, um das Eindringen des Bauers 5a in die Dame zu verwehren.

8 *W.* Ich gewinne.

Eine andere Stellung.

W. K. 3f — Lr. 4c — B. 4a; 3b; 4e; 4f; 4g; 3h.

S. K. 6c — Lr. 8d — B. 5a; 6b; 7g; 6h.

In dieser, oder einer ähnlichen Stellung muß ich 4e - 5e ziehn. Zöge ich 4f - 5f, so würde er K. 6c - 6d ziehn, von wo ich ihn weder verjagen, noch einen meiner Bauern in die Dame bringen könnte.

Ueberhaupt muß man, wenn man zwey Bauern neben einander und einen Läufer hat, um seine Bauern zur Dame zu führen, sie immer auf solche Felder setzen, die von entgegengesetzter Farbe des Läufers sind, damit man sich desselben bedienen könne, um den König, oder die andern Steine des Gegners zu verjagen, welche das Eindringen seiner Bauern in die Dame verhindern.

Wenn die Läufer von verschiedener Farbe sind, so kann Ein Bauer mehr nicht zur Dame gebracht werden, wenn er auch nur zwey Schritt davon entfernt wäre, weil der feindliche König, oder sein Läufer ihm immer den Weg versperren, und überdies der König, der den Bauer weniger hat, immer bey der Hand seyn kann, seinen Bauern auf derjenigen Seite zu Hülfe zu kommen, auf welcher der Gegner anzugreifen sucht.

Unterdessen kann doch die Stellung der Könige hierin eine Ausnahme machen, wie in folgender:

Stellung.

W. K. 1f — Lr. 5b — B. 7d.
S. K. 4e — Lr. 7c — B. 3e; 3f.

Schwarz.	Weiß.
1) K. 4e - 4d	Lr. 5*b* - 6*a*
2. K. 4d - 3c	Lr. 6a - 7b
3. 3e - 2e*	K. 1f - 2f
4) K. 3*c* - 2*d*	

1. Wenn ich dafür Lr. 5b - 6c auf den Bauer 3f ziehe, so zieht der *S.* 3e - 2e*, und bietet hernach auch mit dem Läufer Schach und gelangt dadurch zur Dame.

Oder ziehe ich K. 1f - 1e, so siehe I. Veränderung.

4. Der *S.* gewinnt.

I. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
1. - -	K. 1f - 1e
2. K. 4d - 3c	K. 1e - 1d
3. Lr. 7c - 5a	Lr. 5b - 6a
4) K. 3*c* - 4*d*	

4. Er wird ohne Verzug sich nun links wenden, bis er auf 2f ankommt und sich eine neue Königin machen kann.

9. Spiel.

Ein Springer gegen einen Läufer und einen Bauer mehr.

Stellung.

W. K. 2f — Sr. 5e — B. 2a; 2b; 3c; 4d; 2g; 2h.
S. K. 8g — L. 8e — B. 7a; 6b; 6c; 5d; 4e; 7g; 7h.

Weiß.	Schwarz.
1. K. 2f - 3e	K. 8g - 8f
2. K. 3e - 4f	K. 8f - 7e
3. 2g - 4g	7h - 6h
4. 2h - 4h	K. 7e - 6e
5. 2b - 4b	7g - 6g
6. 2a - 4a	7a - 6a
7. K. 4f - 3e	6b - 5b
8. 4a - 5a	K. 6e - 6f
9. K. 3e - 4f	K. 6f - 6e
10) K. 4*f* - 3*e*	

10. Dieser Zug macht das Spiel unentschieden.

10. Spiel.

Gleichviel Bauern und Steine, wobey aber doch der Eine nothwendig gewinnt.

Stellung.

W. K. 2e — Lr. 5d — B. 2a; 3b; 4c.
S. K. 5f — L. 7d — B. 3a; 4b; 5c.

Dieses Spiel gewinnt der S., wenn er L. 7d-4a zieht, ich mag nun diesen Läufer schlagen, oder nicht; im letztern Falle schlägt er selbst mit L. 4a-3b.

Wenn die Bauern so festgestellt sind, so gewinnt der Theil, dessen Bauern am meisten vorgedrungen sind, indem er einen Stein preisgiebt und dadurch zur Dame gelangt; vorausgesetzt aber, daß der feindliche König zu weit entfernt ist, um es verhindern zu können.

---

11. Spiel.

Fünf Bauern gegen Vier, und Jeder einen Thurn.

Stellung.

W. K. 3e — Tr. 3d — B. 3a; 3b; 3c; 3g; 4h.

S. K. 6c — Tr. 6d — B. 6a; 6b; 4g; 5h.

Schwarz.	Weiß.
1) Tr. 6*d* - 6*f*	3c - 4c
2. 6b - 5b	4c - 5b*
3. 6a - 5b	3b - 4b
4. Tr. 6f - 1f	K. 3e - 4e
5. Tr. 1f - 2f	Tr. 3d - 3c*
6. K. 6c - 6b	Tr. 3c - 5c
7. Tr. 2f - 3f	Tr. 5c - 5h
8. Tr. 3f - 3g	K. 4e - 4f
9. Tr. 3g - 3a	K. 4f - 4g
10. Tr. 3a - 3b	Tr. 5h - 5f
11. Tr. 3b - 4b*	Tr. 5f - 4f
12) Tr. 4*b* - 1*b*	4h - 5h
13. 5b - 4b	5h - 6h
14. 4b - 3b	K. 4g - 5g
15) Tr. 1b - 1g*	K. 5g - 6*f*
16. K. 6b - 5c	Tr. 4f - 2f
17. Tr. 1g - 1h	K. 6f - 7g
18. K. 5c - 4c	6h - 7h
19. K. 4c - 3c	7h - 8h D
20) Tr. 1h - 8h	K. 7g - 8*h*

---

1. Um meinen König zu verhindern, die Bauern 4g und 5h anzugreifen.

12. Nimmt er Thurn um Thurn, so werde ich zwar um einen Zug später zur Dame kommen, aber das Spiel wird dennoch unentschieden bleiben.

15. Wenn ich das Schach mit Tr. 4f-4g decke, so wird der Gegner Thurn um Thurn nehmen, früher zur Dame kommen, aber auch das Spiel unentschieden machen.

20. Der Thurn wird gegen den Bauer 3b verwechselt und das Spiel wird unentschieden.

---

12. Spiel.

Vier Bauern gegen Drey und Jeder einen Thurn.

Dieses Spiel muß auch unentschieden bleiben. Doch giebt es eine Stellung, wobey derjenige Theil gewinnt, welcher einen Bauer mehr hat.

Stellung.

W. K. 3f — Tr. 3d — B. 3b; 5f; 4g; 3h.

S. K. 6f — Tr. 6b — B. 7f; 5g; 6h.

Weiß.	Schwarz.
1. K. 3f - 3e	6h - 5h
2. K. 3e - 2d	5h - 4g
3. 3h - 4g	Tr. 6b - 4b
4. Tr. 3d - 3g	K. 6f - 5e
5. K. 2d - 3c	Tr. 4b - 7b
6. 3b - 4b	K. 5e - 4f
7. Tr. 3g - 1g	K. 4f - 3f
8. K. 3c - 4c	K. 3f - 2f
9. Tr. 1g - 1d	K. 2f - 3f
10. Tr. 1d - 4d	K. 3f - 3e
11) K. 4c - 5c	Tr. 7b - 7c*
12. K. 5c - 6d	Tr. 7c - 3c
13. Tr. 4d - 5d	Tr. 3c - 4c
14. K. 6d - 7e	Tr. 4c - 4b
15) K. 7e - 7f	Tr. 4b - 4g
16. 5f - 6f	Tr. 4g - 1g
17. K. 7f - 6g	5g - 4g
18. 6f - 7f	Tr. 1g - 1f
19) Tr. 5d - 5f	

11. Rückte ich den Bauer vor, so wäre ich verloren.

15. Ich opfere den Bauer, welchen ich mehr habe, auf, weil ich zwey Züge zur Dame vor dem Gegner voraus habe.

19. Ich zwinge ihn dadurch, Thurn um Thurn zu nehmen, und gewinne.

Eine andere Stellung.

W. K. 3d — T. 2e — B. 5d; 4g; 3h.

S. K. 6f — Tr. 3f — B. 4b; 6d; 7g; 6h.

Dieses Spiel gewinnt der *S.*, wenn er seine einzelnen Bauern 4b und 6d preisgiebt, und dafür die Bauern 4g und 3h nimmt, aber die Bauern 7g und 6h zur Dame führt.

Weiß.	Schwarz.
1. K. 3d - 4c	T. 3f - 3h
2. T. 2e - 6e*	K. 6f - 7f
3. T. 6e - 6d	T. 3h - 3g
4. K. 4c - 4b	T. 3g - 4g*
5. K. 4b - 5c	6h - 5h
6. T. 6d - 6a	5h - 4h
7. T. 6a - 1a	T. 4g - 3g
8) 5*d* - 6*d*	T. 3g - 3d
9. K. 5c - 6c	7g - 5g
10. 6d - 7d	4h - 3h
11. K. 6c - 7c	5g - 4g
12. 7d - 8d D	T. 3d - 8d
13) K. 7c - 8d	4g - 3g

8. Oder T. 1a - 1d. Siehe I. Veränderung.

13. Womit der *S.* gewinnt.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
8. T. 1a - 1d	K. 7f - 7e
9. 5d - 6d *	K. 7e - 7d
10. T. 1d - 5d	7g - 5g
11. T. 5d - 5f	4h - 3h
12. T. 5f - 7f *	K. 7d - 6e
13. T. 7f - 7e*	K. 6e - 6f
14. T. 7e - 8e	T. 3g - 3d
15. K. 5c - 6c	5g - 4g
16. 6d - 7d	3h - 2h

17. T.	8e - 8h	4g - 3g
18) K.	6c - 7c	3g - 2g

18. Der S. gewinnt.

13. Spiel.

Drey Bauern gegen Zwey und Jeder einen Thurn.

Stellung.

W. K. 1g — Tr. 3e — B. 2f; 2g; 3h.

S. K. 8g — Tr. 7c — B. 7g; 6h.

	Weiß.	Schwarz.
1.	2f - 4f	K. 8g - 7f
2.	K. 1g - 2f	K. 7f - 6g
3.	2g - 4g	K. 6g - 6f
4.	K. 2f - 3f	Tr. 7c - 7b
5)	3h - 4h	Tr. 7b - 7c
6.	Tr. 3e - 3a	Tr. 7c - 6c
7.	4h - 5h	Tr. 6c - 6b
8.	Tr. 3a - 5a	Tr. 6b - 3b*
9.	K. 3f - 4e	Tr. 3b - 4b*
10.	K. 4e - 3f	Tr. 4b - 3b*
11)	K. 3f - 2g	Tr. 3b - 3c
12.	4g - 5g*	6h - 5g
13.	4f - 5g*	K. 6f - 7f
14.	Tr. 5a - 7a*	K. 7f - 8f
15.	Tr. 7a - 8a*	K. 8f - 7f
16.	5g - 6g*	K. 7f - 6f
17.	Tr. 8a - 8f*	K. 6f - 5g
18)	Tr. 8f - 7f	K. 5g - 5h

5. Denn er will das Spiel unentschieden machen. Er thut also am besten, diese Linie, welche er decken will, mit seinem Thurne nicht zu verlassen.

11. Um meinen König abzuhalten, meinen Bauern zu Hülfe zu kommen.

18. In dieser Lage bleibt das Spiel unentschieden, weil ich weder den König zur Hülfe meines Bauers, noch diesen zur Dame bringen kann, da einmal sein König die Entgegenstellung gewonnen hat und sich darin durch Hülfe seines Thurns behaupten wird.

14. Spiel.

Drey Bauern gegen Einen und Jeder einen Thurn.

Stellung.

W. K. 1g — T. 2a — B. 2f; 2g; 3h.

S. K. 6g — T. 7b — B. 4f.

In dieser Stellung muß ich 2g-3g ziehen und zum Schlagen anbieten, aber nicht selbst schlagen, weil ich meine Bauern dadurch trennen und das Spiel unentschieden machen würde. Vielmehr muß ich mit Hülfe des Thurns den S. zwingen, selbst Bauer um Bauer zu nehmen, da ich dann mit den beyden übrigen das Spiel gewinne.

Habe ich aber einmal den feindlichen König auf eine der äußersten Linien getrieben, so muß ich ja keinen der beyden Bauern so vorrücken, daß

der Gegner mit Aufopferung seines Thurns patt werden könne. — Es sey also folgende Stellung aus obigem Spiele entstanden:

W. K. 6f — Tr. 7b — B. 6g; 6h.

S. K. 8g — Tr. 8d.

Weiß.	Schwarz.
1) 6*h* - 7*h**	K. 8g - 8h
2. K. 6f - 5g	Tr. 8d - 5d*
3. K. 5g - 6h	Tr. 5d - 5h*
4) K. 6*h* - 5*h*	

1. Oder besser Tr. 7b - 5b. Siehe I. Veränderung.

4. Dieser Zug macht den *S.* patt.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. 7b - 5b	Tr. 8d - 6d*
2. K. 6f - 5g	Tr. 6d - 8d
3. 6h - 7h*	K. 8g - 8h
4) K. 5*g* - 6*h*	

4. Ich bin nun keinem Schachbieten mehr ausgesetzt, und mache den *S.* bald matt.

15. Spiel.

Zwey Bauern gegen Einen und Jeder einen Thurn.

Dies Spiel muß unentschieden bleiben. Indessen kann es auch derjenige gewinnen, der die beyden Bauern hat, wenn der feindliche König, gegen dessen zur Dame gelangten Bauer er seinen Thurn verloren hat, zu weit entfernt steht, um den Eintritt der beyden Bauern in die Dame zu verhindern.

Stellung.

W. K. 4f — Tr. 7g — B. 5f.

S. K. 5h — T. 6f — B. 4g; 6h.

Schwarz.	Weiß.
1) T. 6f - 6e	K. 4*f* - 5*e*
2. K. 5h - 4h	5f - 6f
3) T. 6c - 1c	6f - 7f
4. T. 1c - 1f	K. 5e - 6e
5) 6h - 5h	K. 6e - 7e
6. K. 4h - 3h	7f - 8f D
7) T. 1f - 8f	K. 7e - 8f
8. 4g - 3g	K. 8f - 7f
9) 3g - 2g	K. 7f - 6f
10. 5h - 4h	K. 6f - 5f
11. K. 3h - 2h	K. 5f - 4f
12. 4h - 3h	K. 4f - 3f
13. 2g - 1g D	Tr. 8g - 1g
14) K. 2*h* - 1*g*	

1. Zöge ich Tr. 7g - 4g, so würde ich diesen Thurn verlieren.

Oder zöge ich K. 4f - 3g, so zöge der *S.* T. 6c - 3c* dagegen, und dann würde ich entweder K. 3g - 4f zurückziehn, und der *S.* mich durch T. 3c - 3f* nöthigen, meinen Bauer ohne Schutz zu lassen; — oder K. 3g - 2g, und dann würde der *S.* durch T. 3c - 3f meinen Bauer und das Spiel gewinnen.

3. Zöge er dafür T. 6c - 8c, so würde ich durch die Züge 6f - 7f und Tr. 7g - 8g in die Dame kommen.

5. Einen bessern Zug thäte ich mit T. 7g - 8g, um den Bauer 7f zu unterstützen. Denn alsdann bliebe

der König um zwey Züge näher zum Angriff der feindlichen Bauern und zur Abwehrung ihres Eintritts in die Dame. Siehe I. Veränderung.

9. Durch diesen bis zum Eintritt in die Dame vorgedrungenen Bauer werde ich verhindert, den Bauer 5h zu erreichen, wodurch das Spiel unentschieden gemacht seyn würde.

14. Er bringt nun seinen Bauer in die Dame und gewinnt.

I. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
5.	- -	Tr. 7g - 8g
6.	4g - 3g	7f - 8f D
7.	T. 1f - 8f	Tr. 8g - 8f
8.	3g - 2g	Tr. 8f - 8g
9.	K. 4h - 3h	K. 6e - 5f
10.	K. 3h - 2h	K. 5f - 4f
11.	5h - 4h	K. 4f - 3f
12)	4h - 3h	K. 3f - 2f

12. Ich verhindere den Bauer 2g in die Dame zu ziehen, und mache das Spiel unentschieden.

---

16. Spiel.

Zwey Bauern und ein Thurn auf jeder Seite.

Stellung.

W. K. 5a — T. 1c — B. 6a; 6b.

S. K. 8a — T. 8f — B. 4g; 3h.

In dieser Stellung muß ich, wenn ich den Zug habe, gewinnen.

	Weiß.	Schwarz.
1.	T. 1c - 8c*	T. 8f - 8c
2.	6b - 7b*	K. 8a - 8b
3.	K. 5a - 6b	T. 8c - 6c*
4)	K. 6b - 6c	K. 8b - 7a
5.	K. 6c - 7c	3h - 2h
6.	7b - 8b D*	K. 7a - 6a
7.	D. 8b - 6b +	

4. Wenn er statt dessen 3h - 2h zieht, so ist er noch um einen Zug früher matt. Denn ich ziehe meinen König auf 6b zurück und setze ihn hernach, ob dieser gleich durch 2h - 1h eine neue Königin bekommt, durch 6a - 7a matt.

---

17. Spiel.

Ein Thurn und ein Bauer gegen einen Läufer.

Dieses Spiel wird gemeiniglich von dem gewonnen, welcher den Thurn hat.

Stellung.

W. K. 5e — Tr. 7h — B. 6d.

S. K. 8d — L. 4g.

	Weiß.	Schwarz.
1.	Tr. 7h - 4h	L. 4g - 1d
2.	Tr. 4h - 4d	L. 1d - 3b
3.	6d - 7d	L. 3b - 2c
4.	K. 5e - 6d	L. 2c - 5f
5.	Tr 4d - 4f	L. 5f - 7d
6.	Tr. 4f - 8f*	L. 7d - 8e

7. Tr. 8f - 8h K. 8d - 8c
8. Tr. 8h - 8e*

Indessen kann es Stellungen geben, wo das Spiel unentschieden bleibt, wie folgende:

W. K. 4g — Tr. 6h — B. 5f.
S. K. 7f — Lr. 3c.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. 6h - 6c	Lr. 3c - 4d
2) K. 4g - 5h	K. 7*f* - 7*g*

---

2. In dieser Lage muß das Spiel unentschieden bleiben, wenn er die Vorsicht braucht, theils seinen König in der Entgegenstellung gegen meinen König zu erhalten; theils durch seinen Läufer das Vordringen des Bauers zu verhindern, und sogleich Schach zu bieten, sobald mein König das schwarze Feld betritt, und seinen Bauer zum Vorrücken in die Dame unterstützen will. — Zieht er aber, wie er dem Scheine nach eigentlich thun müßte, um sich in der Entgegenstellung zu erhalten, nicht den König, sondern den Läufer, etwa Lr. 4d-2b, so hätte ich dagegen K. 5h-5g, nachher 5f-6f, und alsdann, wenn der S. mit Lr. 2b-1c Schach geboten hätte, K. 5g-5f gezogen, dadurch meinen Bauer zur Dame geführt und das Spiel gewonnen. — Eben so wird er durch Lr. 4d-3e verlieren müssen, siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
2.	- -	Lr. 4d - 3e
3.	5f - 6f	Lr. 3e - 4d
4.	K. 5h - 5g	Lr. 4d - 3e*
5.	K. 5g - 5f	Lr. 3e - 2d
6.	Tr. 6c - 7c*	K. 7f - 8f
7)	K. 5*f* - 6*g*	

---

7. Ich gewinne.

---

18. Spiel.

Fünf Bauern gegen Vier und Jeder eine Königin.

Ein solches Spiel bleibt gewöhnlich unentschieden. Es giebt indessen doch Stellungen, worin Ein Bauer mehr den Sieg verschaft, wie etwa folgende:

Stellung.

W. K. 1g — D. 1c — B. 3a; 4b; 2g; 2h.
S. K. 8g — D. 8d — B. 6a; 7b; 3d; 7g; 6h.

Wenn das Spiel in dieser Lage unentschieden bleiben soll, so muß ich den Bauer 3d mit meinem König angreifen, ehe sein König demselben zu Hülfe kommen kann; oder dem Gegner unaufhörlich Schach bieten. — Der *S.* hingegen muß, um das Spiel zu gewinnen, beydes zu verhindern suchen.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 1c - 2d	D. 8d - 4d*
2) K. 1g - 1f	D. 4d - 4e
3. K. 1f - 2f	K. 8g - 7f
4. D. 2d - 3e	D. 4e - 4c
5. D. 3e - 3f*	K. 7f - 6e
6. D. 3f - 3e*	K. 6e - 5d
7) D. 3e - 2d	D. 4c - 2c
8. K. 2f - 3e	D. 2c - 2d
9) K. 3e - 2d	K. 5d - 4c

---

2 *W.* Oder D. 2d - 2f. Siehe I. Veränderung.

2 *S.* Weil er den Zug D. 2d - 2f fürchtet, wodurch er zum Tausch der Königinnen gezwungen, und ich Zeit gewinnen würde, den Bauer 3d mit dem Könige zu schlagen.

7. Zöge ich D. 3e - 3f*, so würde er mit D. 4c - 4e gewinnen.

9. Er schützt dadurch seinen Bauer und gewinnt das Spiel.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. D. 2d - 2f	D. 4d - 1a*
3. D. 2f - 1f	D. 1a - 3c
4) D. 1f - 1d	D. 3c - 2c

---

4. Er zieht hernach 3d - 2d, und gewinnt.

---

19. Spiel.

Ein Thurn gegen den König allein.

Stellung.

W. K. 3d — Tr. 4f.
S. K. 5c.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. 4f - 4h	K. 5c - 5h
2. K. 3d - 3c	K. 5b - 5a
3. K. 3c - 3b	K. 5a - 5b
4) Tr. 4h - 5h*	K. 5b - 6c
5. K. 3b - 4b	K. 6c - 6d
6. K. 4b - 4c	K. 6d - 6e
7. K. 4c - 4d	K. 6e - 6f
8. K. 4d - 4e	K. 6f - 6g
9. Tr. 5h - 5a	K. 6g - 6h
10. K. 4e - 4f	K. 6h - 6g
11) Tr. 5a - 5b	K. 6g - 6f
12) Tr. 5b - 6b*	

---

4. Um seinen König auf die folgende sechste Queerreihe zu treiben.

11. Um dem *S.* den Nachzug abzugewinnen.

12. So treibe ich ihn von einer Reihe auf die folgende bis auf die Grenze des Schachbretts, worauf er matt wird.

---

20. Spiel.

Zwey Thürne gegen Einen.

Es kommt hierbey darauf an, daß derjenige König, welcher nur Einen Thurn hat, auf die Grenze des

Schachbretts gebracht, oder gezwungen werde, Thurn um Thurn zu nehmen.

Stellung.

W. K. 4e — T. 2b.
S. K. 7h — Tr. 7f — T. 7c.

Schwarz.	Weiß.
1) T. 7c - 1c	T. 2b - 2h*
2. K. 7h - 8g	T. 2h - 2a
3. T. 1c - 1d	T. 2a - 8a*
4. K. 8g - 7h	T. 8a - 2a
5. Tr. 7f - 7e*	K. 4e - 3f
6. T. 1d - 1f*	K. 3f - 2g
7. T. 1f - 6f	T. 2a - 3a
8. Tr. 7e - 7g*	K. 2g - 2h
9. T. 6f - 6h	T. 3a - 3h
10) T. 6h - 3h*	K. 2*h* - 3*h*

1. Er trennt seine Thürne, um durch wiederholtes Schachbieten den König auf eine Grenze des Bretts hinzudrängen.

10. Ich muß das Spiel verlieren.

Eine andere Stellung.

W. K. 8d — T. 7a — Tr. 5c.
S. K. 6d — Tr. 4h.

Hätte der *S.* den Zug, so wäre ich durch Tr. 4h - 8h sogleich matt.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. 5c - 5h	Tr. 4h - 5h
2. T. 7a - 6a*	K. 6d - 5e
3. T. 6a - 5a*	K. 5e - 4f
4) T. 5*a* - 5*h*	

4. Ich gewinne.

21. Spiel.

Ein Thurn und ein Läufer gegen einen Thurn.

Stellung.

W. K. 6e — T. 1c — L. 5e.
S. K. 8e — T. 7d.

Weiß.	Schwarz.
1) T. 1c - 8c*	T. 7d - 8d
2. T. 8c - 7c	T. 8d - 2d
3) T. 7*c* - 7*b*	T. 2d - 1d
4) T. 7b - 7g	T. 1*d* - 1*f*
5) L. 5e - 3g	K. 8*e* - 8*f*
6. T. 7g - 4g	K. 8f - 8e
7) T. 4g - 4c	T. 1*f* - 1*d*
8. L. 3g† - 4h	K. 8e - 8f
9. L. 4h - 6f	T. 1d - 1e*
10. L. 6f - 5e	K. 8f - 8g
11) T. 4*c* - 4*h*	

1. Wenn ich den, wie es scheint, entscheidenden Zug L. 5e-6f thäte, so könnte er T. 7d-7e* ziehn, und würde, wenn sein Thurn genommen wäre, nur patt.

3. Durch das Hin- und Herziehen des Thurns auf dieser Reihe will ich den *S.* bewegen, T. 2d-1d, oder T. 2d-3d ziehen, damit ich seinem Thurn das Schachbieten durch meinen Läufer verwehren könne.

4. Oder K. 8e - 8f. Siehe I. Veränderung.

5. Oder T. 1f - 3f. Siehe III. Veränderung.

7. Oder K. 8e-8f. Siehe IV. Veränderung.

11. Und hernach T. 4h - 8h +.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	K. 8e - 8f
5. T. 7g - 7h	T. 1d - 1g
6) T. 7h - 7c	T. 1g - 6g*
7. L. 5e - 6f	K. 8f - 8g
8. T. 7c - 8c*	K. 8g - 7h
9. T. 8c - 8h+	

6. Oder K. 8f - 8g. Siehe II. Veränderung.

II. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
6. - -	K. 8f - 8g
7. T. 7c - 8c*	K. 8g - 7h
8. T. 8c - 8h*	K. 7h - 6g
9) T. 8h - 8g*	

9. Ich gewinne den Thurn und das Spiel.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. - -	T. 1f - 3f
6. L. 3g - 6d	T. 3f - 3e*
7. L. 6d - 5e	T. 3e - 3f
8. T. 7g - 7e*	K. 8e - 8f
9. T. 7e - 7b	K. 8f - 8g
10. T. 7b - 7g*	K. 8g - 8f
11. T. 7g - 4g	K. 8f - 8e
12. L. 5e - 4f	K. 8e - 8f
13. L. 4f - 6d*	K. 8f - 8e
14. T. 4g - 8g*	T. 3f - 8f
15. T. 8g - 8f+	

IV. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7. - -	K. 8e - 8f
8. L. 3g - 5e	K. 8f - 8g
9) T. 4c - 4h	

9. Und im folgenden Zuge T. 4h - 8h +

Es kommt also bey einer Spielendung dieser Art darauf an, daß man theils den feindlichen König auf eine der äußersten Seiten des Schachbretts treibe, und daselbst in gewisse zum Mattmachen bequeme Stellungen bringe und erhalte; oder auch ihn nöthige, entweder seinen Thurn preiszugeben, oder denselben gegen den Läufer zu vertauschen; aber übrigens sich hüte, daß er nicht patt werde, oder Gelegenheit finde, die Thürne zu wechseln; —

theils daß man vorzüglich den Läufer zu diesem Mattsetzen gebrauche, damit derselbe dem feindlichen Thurn das Schachbieten verwehre, oder doch das Schach so decken könne, daß der schachbietende Thurn dadurch außer Stand gesetzt werde, den Zug zu verhindern, womit man den Gegner sogleich matt zu machen gedenkt. —

In vielen andern Stellungen wird das Spiel unentschieden bleiben. Z. B. in folgender, der obigen ganz ähnlichen, Stellung:

W. K. 6f — T. 1d — L. 5f.
S. K. 8f — T. 7e.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 1d - 8d*	T. 7e - 8e
2. T. 8d - 7d	T. 8e - 2e
3. T. 7d - 7h	T. 2e - 2g
4. T. 7h - 7c	T. 2g - 2e ꝛc.

22. Spiel.

Eine Königin gegen einen Thurn.

Es kommt hierbey darauf an, daß man erstlich den König, der den Thurn hat, auf eine Grenze des Schachbretts treibe, und zweytens durch die Entgegenstellung seines Königs ihn von der Rückkehr auf die Mitte abzuhalten suche.

Stellung.

W. K. 5f — D. 5e.
S. K. 7d — Tr. 6d.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 5e - 5b*	K. 7d - 7e
2. D. 5b - 7b*	Tr. 6d - 7d
3. D. 7b - 4b*	K. 7e - 8d
4) K. 5f - 6e	K. 8*d* - 8c
5) D. 4*b* - 5*b*	Tr. 7d - 7c
6) K. 6e - 6d	Tr. 7*c* - 7*a*
7. D. 5b - 8e*	K. 8c - 7b
8. D. 8e - 7d*	K. 7b - 8b
9. D. 7d - 8d*	K. 8b - 7b
10. D. 8d - 7c*	K. 7b - 6a
11. D. 7c - 6c*	K. 6a - 5a
12. D. 6c - 5c*	K. 5a - 4a
13) D. 5*c* - 7*a**	

---

4. Zöge er statt dessen K. 8d - 8e, so würde ich mit D. 4b - 5b gewinnen.

5. Hätte ich dafür D. 4b - 6b gezogen, so zöge er dagegen Tr. 7d - 7e*, und, wenn ich den Thurn genommen, so wäre er nur patt gewesen.

6. Durch diesen Zug wird er bald matt. Um einen Zug länger hätte er sich durch Tr. 7c - 1c gehalten. Siehe I. Veränderung.

13. Und setze bald matt.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6. - -	Tr. 7c - 1c
7. D. 5b - 5f*	K. 8c - 8b
8. D. 5f - 8f*	K. 8b - 7b
9. D. 8f - 3f*	K. 7b - 8b
10 D. 3f - 3b*	K. 8b - 8c
11. D. 3b - 8g*	K. 8c - 7b
12. D. 8g - 2g*	K. 7b - 7a
13. D. 2g - 2a*	K. 7a - 7b
14) D. 2*a* - 2*b**	

---

14. Ich gewinne den Thurn und das Spiel.

Es giebt aber Stellungen, in welchen das Spiel nothwendig unentschieden bleiben muß, wie folgende:

W. K. 6b — D. 6d.
S. K. 8c — Tr. 7c.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. 7c - 7b*	K. 6b - 6a
2) Tr. 7b - 7a*	K. 6*a* - 7*a*

---

2. Durch diesen Zug wird der *S.* patt.

Anders wäre der Erfolg, bey folgender, der vorigen ganz ähnlichen, Stellung:

W. K. 6c — D. 6e.
S. K. 8d — Tr. 7d.

Schwarz.	Weiß.
1. Tr. 7d - 7c*	K. 6c - 6b
2) Tr. 7c - 7b*	K. 6*b* - 6*a*
3. Tr. 7b - 7d	D. 6e - 6f*
4. K. 8d - 7c	D. 6f - 5e*
5. K. 7c - 8d	K. 6a - 6b
6. Tr. 7d - 7e	D. 5e - 5f

7. K.	8d - 8e	K. 6b - 6c
8. Tr.	7e - 7f	D. 5f - 5g
9. K.	8e - 8f	K. 6c - 6d
10. Tr.	7f - 7g	D. 5g - 5h
11. K.	8f - 8g	K. 6d - 6e
12. Tr.	7g - 7h	D. 5h - 6g*
13. Tr.	7h - 7g	D. 6g - 8e*
14. K.	8g - 7h	K. 6e - 6f
15) Tr.	7g - 3g	D. 8e - 4e*
16. K.	7h - 8g	D. 4e - 8a*
17. K.	8g - 7h	D. 8a - 7b*
18. K.	7h - 8h	D. 7b - 8b*
19) K.	8h - 7h	D. 8b - 3g*

2. Denn wenn ich mit K. 6b - 7b den Thurn nähme, ſo wäre das Spiel wieder patt.

15. Denn er muß ſeinen Thurn entfernen, weil er ſonſt gleich matt würde.

19. Ich gewinne.

23. Spiel.

Ein König allein gegen Zwey Läufer.

Der Gewinn hängt davon ab, daß man den König in ein Eckfeld des Schachbretts treibe, und ihm dann den Ausgang durch den Läufer verſperre.

Stellung.

W. K. 6e — Lr. 2c — L. 2f.
S. K. 7g.

Weiß.		Schwarz.
1. L.	2f - 3e	K. 7g - 8f
2. Lr.	2c - 6g	K. 8f - 7g
3. Lr.	6g - 5h	K. 7g - 8f
4. L.	3e - 6h*	K. 8f - 8g
5. Lr.	5h - 6g	K. 8g - 8h
6) K.	6e - 6f	K. 8h - 8g
7. Lr.	6g - 3d	K. 8g - 8h
8. K.	6f - 6g	K. 8h - 8g
9. Lr.	3d - 4c*	K. 8g - 8h
10. L.	6h - 7g+	

6. Zöge ich K. 6e - 7f, ſo wäre der *S.* nur patt.

24. Spiel.

Zwey Springer gegen einen Bauer.

Zwey Springer allein können nicht matt ſetzen. Hat aber der Gegner einen Bauer, welchen er ziehen kann, ſo giebt es eine Stellung, worin es möglich iſt, wenn man Zeit genug hat, ſeine Springer dazu anrücken zu laſſen.

Stellung.

W. K. 6b — S. 6d — Sr. 3f.
S. K. 8b — B. 3h.

Weiß.		Schwarz.
1. Sr.	3f - 4d	3h - 2h
2. Sr.	4d - 6c*	K. 8b - 8a
3. S.	6d - 5b	2h - 1h. D.
4. S.	5b - 7c+	

25. Spiel.

Ein Springer gegen einen Bauer,

In folgender Stellung kann der erſtere matt ſetzen:

W. K. 1c — S. 2d.
S. K. 1a — B. 3a.

Weiß.		Schwarz.
1. S.	2d - 3b*	K. 1a - 2a
2. S.	3b - 5c	K. 2a - 1a

3. K.	1c - 2c	K. 1a - 2a
4. S.	5c - 3d	K. 2a - 1a
5. S.	3d - 1c	3a - 2a
6. S.	1c - 3b+	

26. Spiel.

Ein König allein gegen einen Läufer und Springer.

Dieses Matt ist am schwersten zu bewerkstelligen, aber auch sehr unterrichtend, weil es insonderheit die Wirkung des Springers berechnen lehrt. — Die Hauptsache beruhet darauf, daß man den König in ein Eckfeld von der Farbe des Läufers treibe.

Stellung.

W. K. 6e — Sr. 5d — L. 5e.
S. K. 8a.

Weiß.		Schwarz.
1.	Sr. 5d - 6b *	K. 8a - 7a
2.	L. 5e - 7c	K. 7a - 6a
3.	L. 7c - 8b	K. 6a - 5a
4)	Sr. 6b - 5d	K. 5*a* - 4*a*
5)	K. 6c - 5c	K. 4*a* - 3*b*
6)	Sr. 5d - 4b	K. 3*b* - 2*b*
7.	L. 8b - 4f	K. 2b - 3c
8)	L. 4*f* - 3*e*	K. 3c - 3b
9.	L. 3e - 2d	K. 3b - 4a
10)	Sr. 4*b* - 6c	K. 4*a* - 3*b*
11)	Sr. 6c - 4*d**	K. 3b - 4a
12.	K. 5c - 4c	K. 4a - 3a
13)	K. 4c - 5b	K. 3*a* - 2*b*
14.	K. 5b - 4b	K. 2b - 2a
15.	L. 2d - 1c	K. 2a - 1b
16.	L. 1c - 3a	K. 1b - 2a
17.	Sr. 4d - 2e	K. 2a - 1b
18.	K. 4b - 3b	K. 1b - 1a
19.	L. 3a - 2b*	K. 1a - 1b
20.	Sr. 2e - 3c+	

4. Oder zöge er, um sich von derjenigen Ecke zu entfernen, worin er matt zu werden fürchtet, K. 5a - 6a, so wird er noch früher matt. Siehe I. Veränderung.

5 *W.* Um seine Entfernung mehr zu erzwingen. Ich konnte aber mit demselben Erfolg auch L. 8b - 5e ziehn.

5 S. Zöge er statt dessen K. 4a - 5a, so ziehe ich dagegen Sr. 5d - 4b und verfolge das Spiel nach der ersten Veränderung.

6. Oder K. 3b - 3a. Siehe II. Veränderung.

8. Um seinen König in dem Winkel festzuhalten, wo er matt werden soll.

10 *W.* Mit dem Zuge K. 5c - 4c würde ich nur einen Zug später matt machen.

10 S. Zöge er K. 4a - 3a, so würde ich ihn durch K. 5c - 4c um so früher matt setzen.

11. Von nun an halten der Springer und Läufer allein schon seinen König in dem Winkel fest. In je wenigern Zügen man ihn ganz in die Ecke drängen kann, desto schneller macht man ihn matt.

13. Oder K. 3a - 2a. Siehe III. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
4.	- -	K. 5a - 6a
5.	Sr. 5d - 4b *	K. 6a - 5a
6.	K. 6c - 5c	K. 5a - 4a
7.	K. 5c - 4c	K. 4a - 5a
8.	L. 8b - 7c*	K. 5a - 4a
9.	Sr. 4b - 3d	K. 4a - 3a
10.	L. 7c - 5a	K. 3a - 4a
11.	L. 5a - 2d	K. 4a - 3a

12. L. 2d - 4b*
13. K. 4c - 3c
14. K. 3c - 3b
15. K. 3b - 2c
16. Sr. 3d - 1c*
17. L. 4b - 3c+

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6. - -	K. 3b - 3a
7. K. 5c - 4c	K. 3a - 4a
8. L. 8b - 7c	K. 4a - 3a
9. Sr. 4b - 3d	K. 3a - 4a
10. L. 7c - 6b	K. 4a - 3a
11) L. 6b - 5a	

K. 3a - 2a
K. 2a - 1b
K. 1b - 1a
K. 1a - 2a

11. Von nun an wird so weiter fortgespielt, wie in der ersten Veränderung vom 10. Zuge an vorgeschrieben ist.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
13. - -	K. 3a - 2a
14. K. 5b - 4b	K. 2a - 1b
15. K. 4b - 3b	K. 1b - 1a
16. L. 2d - 1c	K. 1a - 1b
17. L. 1c - 3a	K. 1b - 1a
18. Sr. 4d - 2e	K. 1a - 1b
19. Sr. 2e - 3c*	K. 1b - 1a
20. L. 3a - 2b+	

III. André Danican Philidor.

III. André Danican Philidor.

Erster Abschnitt.

Gemeine Spiele.

Erstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	3) 2c - 3c	D. 8d - 7e
2) Lr. 1f - 4c	Lr. 8f - 5c	4) Sr. 1g - 3f	Sr. 8g - 6f

2 *W.* Dies ist in den ersten Zügen die beßte Stelle für diesen Läufer, weil er die Richtung auf den Bauer 7f hat, der gemeiniglich zuerst angegriffen wird.

2 S. Oder Sr. 8g - 6f, siehe VII; — oder 7c - 6c, siehe VIII. Veränderung.

3. Um zu verhindern, daß ich nicht zwey Bauern auf die Mitte bringe. — Oder er zieht S. 8b - 6c, siehe I; — oder Sr. 8g - 6f, siehe XII; — oder D. 8d - 6f, siehe XIV; — oder endlich D. 8d - 4h, siehe XV. Veränderung.

4 *W.* Damit der Gegner nicht zwey Bauern auf der Mitte vereinige. — Oder ich ziehe Sr. 1g - 2e, aber verliere damit. Siehe III. Veränderung.

4 S. Er würde schlecht gespielt haben, wenn er Lr. 5c - 2f* gezogen hätte. Siehe IV. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5) D. 1d - 2e	7*d* - 6*d*	9. D. 2e - 3e	L. 8c - 6e
6) 2*d* - 3*d*	7*c* - 6*c*	10) Lr. 4c - 6e	D. 7*e* - 6*e*
7) 2h - 3h	7*h* - 6*h*	11. S. 1b - 2e*d*	S. 8b - 7e
8) L. 1c - 3*e*	Lr. 5c - 3*e*	12) K.roch.- 1g	K.*roch.*- 8g

5. Hätte er durch Sr. 6f-4g meinen Bauer 2f angegriffen, so würde er mir Zeit gelassen haben, meine Bauern in der Mitte zu vereinigen. Siehe V. Veränderung.

6 *W.* Zöge ich statt dessen 2d-4d, so würde ich zwar die Mitte, aber auch nur für einen Augenblick, bezogen haben. Siehe VI. Veränderung.

6 S. Hätte er dafür L. 8c-4g gezogen, so müßte ich sogleich 2h - 3h vorrücken. Denn man darf nie durch die Richtung der feindlichen Läufer sich Zwang auflegen lassen, so lange man es vermeiden kann.

7. Beyde Züge haben die Absicht, die feindlichen Läufer zu verhindern, die Springer in ihrem Gange zu belästigen.

8 *W.* Um die Richtung des feindlichen Läufers 5c auf 2f zu unterbrechen, da mein Bauer 3d dies nicht vermögen wird. Dieser Läufer ist der einzige Stein, der sich mit gutem Erfolge dem feindlichen Königsläufer entgegenstellen kann.

8 S. Zöge er sich statt dessen zurück, so gewönne ich einen Zeitpunkt. Wenn es auf Verwechselung der Steine ankommt, so muß man immer zuerst zu nehmen suchen.

10. Jetzt ergiebt sich der Nutzen des siebenten Zuges. Denn hätte ich diesen nicht gethan, so würde der S. durch Sr. 6f-4g zum Angriff meines Bauers 2f, und hernach durch 7f-5f ein sehr gutes Spiel haben. — Dergleichen Fälle sind von großem Werth, und man muß sie sogleich ergreifen, besonders in Spielen, wo man genöthigt war, seine Springer vor seine Bauern zu stellen.

12. Dieses Spiel ist auf beyden Seiten gleich. Ich habe den Vortheil des Zuges erhalten. Nur derjenige wird den Vortheil der Stellung haben, der zuerst den Bauer 2f, oder 7f zwey Schritte vorrücken lassen kann.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.		
3) - -	S. 8*b* - 6c	6. D. 1d - 5h*	7g - 6g
4) 2d - 4d	5*e* - 4*d*	7) D. 5*h* - 5c	
5) Lr. 4c - 7f*	K. 8*e* - 7*f*		

3. Um meinen Zug 2d - 4d zu verhüten. — Hätte er statt dessen

7c-6e gezogen, so blieben doch meine folgenden Züge dieselben.

4. Er hätte durch Lr. 5c-6b diesen Zug vermeiden können. Siehe II. Veränderung.

5. Nimmt er ihn nicht, so muß ich sogleich Lr. 7f-8g; hernach, um den Läufer anzugreifen, 2b-4b; und demnächst 4b-5b auf den Springer ziehn, um den feindlichen Bauer mit 3c-4d nehmen zu können.

7. Ich habe ein sehr gutes Spiel.

II. Veränderung. (*I.*)

Weiß.		Schwarz.
4.	- -	Lr. 5c - 6b
5.	Sr. 1g - 2e	Sr. 8g - 6f
6.	D. 1d - 3d	K. rochirt
7.	2f - 4f	5e - 4d
8)	4e - 5e	7d - 5d
9.	Lr. 4c - 3b	Sr. 6f - 4e
10)	3c - 4d	7f - 5f
11)	S. 1b - 3c	L. 8c - 6e

8 *W.* Wenn auf diesen Zug der *S.* den Springer zurückzieht, so habe ich Gelegenheit, meine Bauern auf der Mitte festzusetzen.

8 *S.* Um meinen Läufer zurückzutreiben, und dadurch seinen Springer 6f zu retten.

10. Um hernach L. 8c-6e ziehn zu können.

11. In dieser Stellung stehen beyde gleich. Ich habe den Vortheil des weit vorgerückten und unterstützten Bauers 5e, und der *S.* die gute Stellung des Springers 4e, welcher nur durch Verwechselung der Springer fortgesetzt werden kann. Geschähe dieses, so würde der *S.* seine Bauern auch auf der Mitte vereinigen, und einen derselben eben so weit vorgerückt haben, als ich.

III. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
4)	Sr. 1g - 2e	Lr. 5c - 2f*
5.	K. 1e - 2f	D. 7e - 5c*
6.	2d - 4d	D. 5c - 4c
7)	S. 1b - 3a	D. 4c - 6e

4. Durch diesen Zug verliere ich einen Bauer. Sonst ist dies die rechte Stelle für den Springer, weil er daselbst die Bauern nicht am Vorrücken verhindert.

7. Der *S.* muß gewinnen, weil er eine bessere Stellung und einen Bauer mehr hat.

IV. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
4.	- -	Lr. 5c - 2f*
5.	K. 1e - 2f	D. 7e - 5c*
6.	2d - 4d	D. 5c - 4c
7.	Sr. 3f - 5e	D. 4c - 6e
8.	D. 1d - 3f	7d - 6d
9.	Sr. 5e - 3d	Sr. 8g - 6f
10.	Tr. 1h - 1e	K. rochirt
11.	L. 1c - 4f	7b - 6b
12)	S. 1b - 2d	L. 8c - 7b

12. In dieser Stellung stehe ich besser, weil meine Steine mehr Freiheit und eine vortheilhaftere Ordnung haben.

V. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
5.	- -	Sr. 6f - 4g
6.	2d - 4d	5e - 4d
7.	3c - 4d	Lr. 5c - 4b*
8)	S. 1*b* - 3*c*	S. 8b - 6c
9)	Lr. 4*c* - 3*d*	K. *rochirt*
10)	K. *rochirt*	7d - 6d
11.	2h - 3h	7h - 6h
12.	L. 1*c* - 2*d*	

8. Denn wenn auch der S. den Springer nimmt, so giebt er dadurch nur Gelegenheit, daß ich meine Bauern auf der Mitte desto fester vereinige.

9 *W.* Durch 4e - 5e gewönne ich zwar zwey Züge. Allein wenn der S. durch 7d - 6d und 7f - 6f das Schlagen der Bauern nothwendig machte, so würde ich einen einzelnen, ununterstützten Bauer haben. Es ist also besser, die beyden Bauern an der Spitze zu lassen, um die Oeffnung des Spiels zu verhüten.

9 S. Um hernach meinen Bauer 4e mit dem Thurn anzugreifen.

10. Um diesen Bauer alsdann mit meinem Thurne zu unterstützen.

12. Ich werde unfehlbar gewinnen, wenn ich erst den Bauer 2f vorgerückt habe.

VI. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
6.	2d - 4d	5e - 4d
7.	3c - 4d	Lr. 5c - 4b*
8.	L. 1c - 2d	Lr. 4b - 2d*
9)	S. 1b - 2d	6*d* - 5*d*

9. Das Spiel steht gleich. Meine Bauern sind in der Mitte getrennt. Nur gegen einen Spieler, dem man überlegen ist, darf man einen solchen Anfang wagen.

VII. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
2.	- -	Sr. 8g - 6*f*
3.	2d - 3d	Lr. 8f - 5c
4)	Sr. 1*g* - 3*f*	7d - 6d
5)	2c - 3c	K. *rochirt*
6)	2a - 4a	7*a* - 5*a*
7)	K. rochirt	L. 8*c* - 6*e*
8.	Lr. 4c - 6e	7f - 6e
9)	D. 1*d* - 3*b*	D. 8*d* - 8c
10.	3d - 4d	5e - 4d
11)	3c - 4d	Lr. 5*c* - 6*b*
12.	S. 1b - 3c	S. 8b - 6c
13.	L. 1c - 3e	Sr. 6f - 4g
14.	2h - 3h	Sr. 4g - 3e
15)	2*f* - 3*e*	7*h* - 6*h*
16.	2g - 4g	7g - 5g
17.	Tr. 1f - 2f	D. 8c - 7d
18)	T. 1a - 1f	K. 8*g* - 7*g*

4. Es ist zwar überhaupt nicht rathsam, die Springer vor die Bauern zu setzen, wodurch diese am Vorrük

ken behindert werden. Aber in diesem Fall ist es gut. Der Zug 2f-4f hätte gefährlich werden können.

5. Zöge er statt dessen L. 8c-4g, so würde ich mit D. 1d-3b gewinnen. — Oder hätte er L. 8c-6e gezogen, so nähme ich ihn mit Lr. 4c-6e und zöge hernach D. 1d-3b.

6. Um den Angriff seines Läufers von meinem Bauer 2b zu verhüten.

7. Zöge er statt dessen L. 8c-4g, so würde folgen:

8. 3d - 4d L. 4g - 3f
9. 2g - 3f, und ich würde nun mit meinen Thürnen die Bauern angreifen, welche den feindlichen König bedecken.

9 *W.* Zum Angriff der Bauern 7b und 6e.

9 *S.* Um beyde zu beschützen.

11. Zöge er statt dessen Lr. 5c-4b, so müßte ich durch D. 3b - 2c den Bauer 4e unterstützen.

15 *W.* Doppelbauern, die nicht getrennt sind, haben eben die Stärke, als die andern, und sind sogar zuweilen vortheilhaft.

15 *S.* Um meinen Zug Sr. 3f - 5g zu verhüten, wodurch sein Bauer 6e angegriffen würde. Er würde durch diesen Zug genöthigt seyn, Tr. 8f - 8e zu ziehn, und dadurch mir Freiheit geben, auf der Linie f meine Thürne zu verdoppeln. Denn doppelte Thürne auf einer geöffneten Linie geben sehr großen Vortheil.

18. In dieser Stellung muß ich den Gegner zu bewegen suchen, 6e - 5e zu ziehn, damit ich einen meiner Springer auf das Feld 5f bringen könne, wo dieser, durch zwey Bauern unterstützt, den Gewinn des Spiels bewirken würde. Deswegen wird aber der *S.* nun Sorge tragen, seine Thürne den meinigen gegenüber und hinter einander zu stellen und 7c - 5c zu ziehn.

VIII. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
2)	- -	7c - 6e
3)	2d - 4d	5e - 4d
4)	D. 1d - 4d	7d - 6d
5)	2f - 4f	L. 8c - 6e
6.	Lr. 4c - 6e	7f - 6e
7)	2c - 4c	6d - 5d
8)	4c - 5d	6e - 5d
9.	4e - 5e	6c - 5c
10)	D. 4d - 2f	S. 8b - 6c
11)	Sr. 1g - 3f	5d - 4d
12.	K. rochirt	D. 8d - 5d
13)	Tr. 1f - 1d	K. *rochirt*
14.	2b - 3b	Sr. 8g - 6h
15.	S. 1b - 3a	Lr. 8f - 7e
16)	L. 1c - 2b	

---

2. Um 7d - 5d zu ziehn und dadurch theils meinen Läufer zu verjagen; theils die Mitte zu behaupten und den Vortheil des Zuges zu gewinnen.

3. Oder 7d - 5d. Siehe IX. Veränderung.

4. Zöge er Sr. 8g - 6f, so würde ich durch 4e - 5e gewonnen haben.

5. Weil er nicht anders meinen Läufer 4c unschädlich machen kann. — Hätte er statt dessen 7f - 5f

gezogen, so müßte ich 4e - 5e ziehn.

7. Um meine Bauern zu trennen, oder sich selbst da festzusetzen. — Ein schlechter Zug wäre 6c-5c gewesen. Siehe X. Veränderung.

8. Durch 6c - 5d würde er seine Steine einsperren.

10. Es wäre nicht gut, damit von 4a aus Schach zu bieten. Viel besser entfernt sie sich, besonders zu Anfange des Spiels, nicht von der Mitte, um ihre Bauern unterstützen zu können.

11. Ein sehr gefährlicher Zug wäre für ihn 5c-4c gewesen. Siehe XI. Veränderung, aus welcher zugleich erhellet, wie viel bey verbundenen Bauern darauf ankomme, wenn man denjenigen Bauer, welcher an der Spitze steht, vorrückt.

13 *W.* Um zu verhindern, daß der S. nicht 5c-4c ziehe. Denn dadurch würde derselbe mit zwey unterstützten Bauern in mein Spiel eindringen, und sein Läufer 8f würde freie Wirksamkeit erhalten.

13 S. Zöge er statt dessen 7b-5b, so würde ich durch S. 1b-3c einen Bauer gewinnen.

16. Dieses Spiel steht völlig gleich. Die Läufer stehn auf beyden Seiten unter gleichem Zwange, und die Thürne sind frei.

IX. Veränderung. (*VIII.*)

	Weiß.	Schwarz.
3.	- -	7d - 5d
4.	4e - 5d	6c - 5d
5)	Lr. 4c - 5b*	L. 8c - 7d
6.	Lr. 5b - 7d	S. 8b - 7d
7.	4d - 5e	S. 7d - 5e
8)	D. 1d - 2e	D. 8d - 7e
9.	S. 1b - 3c	K. rochirt
10.	L. 1c - 4f	S. 5e - 6c
11)	K. *rochirt*	

5. Hätte ich statt dessen Lr. 4c-3d gezogen, so hätte ich den Vortheil des Zugs und der Stellung verloren, weil der S. durch 5e-4e sich sogleich der Mitte bemächtigt haben würde.

8. Wenn er den Springer durch einen andern Zug deckte, so würde er ihn durch 2f-4f verloren haben.

11. In dieser Stellung habe ich dafür zu sorgen, daß ich theils meinen Läufer 4f erhalte, der wegen seiner Richtung auf den feindlichen König wichtig ist; theils den Bauer 5d angreife, der, von den übrigen Bauern getrennt, nur durch Officiers unterstützt werden kann. Ein solcher Angriff auf einen einzelnen Bauer ist immer vortheilhaft.

X. Veränderung. (*VIII.*)

	Weiß.	Schwarz.
7)	- -	6c - 5c
8.	D. 4d - 3d	Sr. 8g - 6f
9.	S. 1b - 3c	S. 8b - 6c
10)	2a - 3a	Lr. 8f - 7e

11. Sr.	1g - 3f	K. rochirt
12)	2g - 3g	S. 6c - 5a
13. L.	1c - 3e	S. 5a - 3b
14. T.	1a - 1d	Sr. 6f - 4g
15) L.	3e - 1g	7a - 6a
16.	2h - 3h	Sr. 4g - 6f
17. L.	1g - 3e	Sr. 6f - 5h
18) S.	3c - 2e	S. 3b - 5a
19) K.	*rochirt*	

7. Wenn ich ihm keine Gelegenheit mehr gebe, 6d - 5d zu ziehn, so wird sein Läufer 8f eingeschlossen bleiben, und meine Steine haben freiern Spielraum.

10. Damit der S. nicht S. 6c - 4b auf meine Königin ziehn könne. Dadurch hätte er auf dem Felde 5d einen Stein mehr erhalten, um hernach den Bauer 6d vorrücken zu können. Durch dieses Mittel wären alsdann seine Steine frei geworden.

12 *W.* Hätte ich statt dessen L. 1c - 3e gezogen, so würde der S., um diesen Läufer zu rauben, Sr. 6f - 4g gespielt haben. Dadurch hätte dieser seinen Läufer 7e frei gemacht. Außerdem ist es auch als rathsam zu merken, daß man, so viel als möglich, einen Läufer von der Farbe des feindlichen Läufers zu behalten suchen müsse, weil man nur durch diesen vor den Nachstellungen desselben sich sichern kann.

12 S. Um ihn hernach gegen den Läufer 1c auszutauschen.

15 *W.* Alle diese Züge des S. sind nicht furchtbar. Denn sie zerstreuen meine Mitte nicht und seine beyden Springer lassen sich bald zurücktreiben. — Hieraus erhellt, daß wirksame Angriffe nur mit mehreren vereinigten Steinen und äußerst selten mit Einem oder Zweyen gethan werden müssen.

15 S. Um meinen Zug S. 3c - 5b auf seinen Bauer 6d zu verhüten.

18. Zöge er statt dessen D. 8d - 6b, um den Springer zu unterstützen, so würde ich sogleich 3g - 4g ziehn.

19. In dieser Stellung gewinne ich, wenn ich den Bauer 6d am Vorrücken verhindern kann, und mich nicht mit Vorziehen der Bauern meines rechten Flügels so übereile, daß mein König außer Stand ist, denselben zu Hülfe zu kommen.

XI. Veränderung. (*VIII.*)

	Weiß.	Schwarz.
11.	- -	5c - 4c
12. L.	1c - 3e	Lr. 8f - 4b*
13) S.	1b - 3c	Sr. 8g - 7e
14) K. roch.	- 1g	Sr. 7e - 5f
15) T.	1a - 1d	Sr. 5f - 3e
16. D.	2f - 3e	S. 6c - 7e
17) K.	1g - 1h	Lr. 4b - 3c
18)	2b - 3c	K. *rochirt*

13. Wenn auch der S. diesen Springer nehmen sollte, so gewinne ich den Bauer 5d, welchen ich nun mit Gewalt angreifen werde.

14. Um meinen Läufer 3e zu nehmen und hernach seinen Läufer gegen meine Königin und König zu richten, welches mir sehr gefährlich werden würde.

15. Um den S. zu nöthigen, entweder seinen Bauer 5d zu unterstützen, oder Lr. 4b-3c zu ziehen.

17 *W.* Oder ich hätte S. 3c-5d nehmen, und hernach D. 3e-4e ziehn können, um seinen Springer anzugreifen. Weil der S. aber seiner Königin durch D. 8d-6b* freien Ausgang verschafft haben würde, so ist dieses Wegrücken meines Königs nöthig.

17 S. Um den Bauer 5d zu erhalten, den er nicht länger unterstützen kann.

18. In dieser Lage gewinne ich, wenn ich dem S. das Vorrücken seines Bauers 5d verwehre, und die Mitte behaupte, ohne mich mit dem Vorrücken meiner Bauern zu übereilen.

XII. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	Sr. 8g - 6f
4. 2d - 4d	5e - 4d
5) 3c - 4*d*	Lr. 5c - 4b*
6. L. 1c - 2d	Lr. 4b - 2d
7) S. 1b - 2d	7*d* - 5*d*
8. 4e - 5d	Sr. 6f - 5d
9) D. 1*d* - 3*b*	7c - 6c
10. Sr. 1g - 2e	K. rochirt
11) K.roch. 1g	Sr. 5*d* - 6*b*
12. Lr. 4c - 3d	L. 8c - 6e
13. D. 3b - 2c	7g - 6g
14) 2*f* - 4*f*	7*f* - 5*f*
15. S. 2d - 3f	S. 8b - 7d
16) S. 3f - 5e	S. 7*d* - 6*f*
17. T. 1a - 1d	Sr. 6b - 5d
18) D. 2c - 2*d*	7a - 5a
19) Sr. 2*e* - 3c	

---

5. Oder 4e - 5e. Siehe XIII. Veränderung.

7. Ohne diesen Zug hätte ich die Mitte behauptet.

9. Ich konnte auch D. 1d-2e* ziehn, allein der S. hätte dagegen L. 8c - 6e gezogen. Und überdies muß man sich hüten, seine Königin auf eine Linie zu setzen, worauf ihr König steht, wenn diese Linie offen und von Bauern entblößt ist.

11. Um L. 8c-6e ziehn, oder sich meines Läufers 4c entledigen zu können.

14 *W.* Um die feindlichen Bauern, welche ihren König bedecken, zu trennen.

14 S. Nach diesem Zuge muß ich sorgen, einen meiner Springer auf das Feld 5e zu bringen, von da er durch keinen Stein verdrängt werden kann, der nicht genommen würde. Zugleich vereinige ich dadurch meine Bauern auf der Mitte.

16. Wenn er auch S. 7d - 5e nähme, so würde er doch die Vereinigung meiner Bauern nicht verhüten können.

18. Um seinen Zug Sr. 5d - 3e zu vermeiden.

19. In dieser Lage habe ich durch die Stellung des Springers 5e, obwohl keinen ganz entscheidenden, Vortheil. Der S. darf diesen nicht eher nehmen, als bis er zuvor einen meiner Bauern 4d und 4f, die ihn unterstützen, fortgeschafft hat. Dies könnte durch den Zug 6c-5c geschehen. Und dann werden beyde Spiele gleich stehen.

XIII. Veränderung. (*XII.*)

	Weiß.	Schwarz.
5)	4e - 5e	D. 8*d* - 7*e*
6.	3c - 4d	Lr. 5c - 4b*
7) L.	1c - 2*d*	Lr. 4b - 2d*
8) S.	1b - 2d	7*d* - 6*d*
9) D.	1*d* - 2*e*	6d - 5e
10.	4d - 5e	Sr. 6f - 7d
11.	2f - 4f	7f - 6f
12) Sr.	1g - 3f	6*f* - 5*e*

5. Hätte er seinen Springer zurückgezogen, so hätte ich Vortheil.

7. Zöge ich statt dessen S. 1b-3c, und der *S.* alsdann Sr. 6f-4e, so würde ich meine Mitte unterstützen können. Der beßte Zug des *S.* in dieser Lage wäre 7d-5d.

8. Hätte er hier 7d-5d gezogen, so wäre meine Mitte in Sicherheit.

9. Zöge ich 2f-4f, so würde der *S.* durch 7c - 5c meine Bauern zerstreuen können.

12. Aus diesen Zügen sieht man, daß der *S.*, da er alle Züge richtig gethan hat, so weit gekommen ist, meine Mittelbauern zu zerstreuen; und daß es gefährlich sey, einen von den beyden Bauern, die auf der Mitte neben einander stehen, vorzuziehn, bevor der Gegner die Auswechselung eines von den Bauern gegen einen von den seinigen, der sie zu trennen im Stande ist, angeboten hat.

XIV. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3)	- -	D. 8*d* - 6*f*
4) Sr.	1*g* - 3*f*	S. 8*b* - 6*a*
5)	2*b* - 4*b*	Lr. 5c - 6b
6)	2a - 4a	7*a* - 6*a*
7.	2d - 3d	7d - 6d
8.	2h - 3h	7h - 6h
9) D.	1d - 2e	L. 8*c* - 6e
10. S.	1b - 3a	Sr. 8g - 7e
11) Lr.	4c - 6e	D. 6*f* - 6*e*
12. S.	3a - 4c	K.roch. - 8g
13. S.	4c - 6b	7c - 6b
14. L.	1c - 3e	Sr. 7e - 8c
15. K.roch.	- 1g	7f - 5f
16)	4*e* - 5*f*	D. 6*e* - 5*f*

3. Um mich zu nöthigen, daß ich meinen Springer 1g vor den Bauer 2f setze.

4 *W.* Ich hätte auch D. 1d-3f ziehn können. Allein meine Königin steht jetzt auf 1d besser, um den Zug 2d-4d zur Vertreibung des feindlichen Läufers zu unterstützen.

4 *S.* Um mich von dem Zuge 2d-4d abzuhalten.

5. Es ist nicht immer rathsam, die Bauern auf den Flügeln vorrücken zu

lassen, wenigstens muß es mit großer Vorsicht geschehen.

6. Hätte er statt dessen 7a-5a gezogen, so hätte ich 4b-5b auf den Springer gerückt. Denn den auf die Art angegriffenen Bauer läßt man gern vorrücken.

9. Da er durch seine Bauern meinen Läufer 4c nicht fortschaffen kann, so muß er dazu diesen Läufer vorrücken lassen.

11. Eben so gut konnte er auch 7f-6e ziehn.

16 *W.* Sonst hätte der *S.* durch 5f-4f meinen Läufer verdrängt, und sich in den Stand gesetzt, mit seinen Bauern meinen König anzugreifen.

16 *S.* In dieser Stellung werde ich gewinnen, wenn ich darauf bedacht bin, den Bauer 2f gegen den Bauer 5e umzutauschen.

XV. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	- -	D. 8d - 4h
4.	D. 1d - 2e	Sr. 8g - 6f
5.	2d - 3d	Sr. 6f - 4g
6)	2g - 3g	D. 4h - 6f
7.	Sr. 1g - 3h	7d - 6d
8)	2f - 3f	Sr. 4g - 3e
9.	L. 1c - 3e	Lr. 5c - 3e
10.	D. 2e - 3e	L. 8c - 3h
11)	S. 1b - 2d	S. 8b - 7d

---

6 *W.* Oder ich könnte auch Sr. 1g - 3f ziehn.

6 *S.* Zöge er statt dessen Lr. 5c - 2f*, so hätte ich D. 2e - 2f dagegen gezogen und dadurch einen Stein gewonnen.

8. Hätte sich der Springer zurückgezogen, so hätte ich Sr. 3h - 2f, und hernach L. 1c - 3e ziehn müssen, um mich des Läufers 5c zu entledigen.

11. Augenscheinlich habe ich Züge vor dem *S.* voraus. Die Ursach davon ist, daß der *S.* seine Königin zu eilig hat vorrücken lassen, und jetzt damit nicht einmal auf dem beßten Platze steht.

Zweytes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	2e - 4e	7e - 5e	3.	2c - 3c	Sr. 8g - 6f
2.	Lr. 1f - 4c	Lr. 8f - 5c	4)	2d - 4d	5e - 4d

4. Um theils den Zug Lr. 5c-2f* zu verhindern, theils die Stärke meiner Bauern auf die Mitte zu bringen, welches von großer Wichtigkeit ist, wenn man einen derselben zur Dame führen will.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5) 3c - 4d	Lr. 5c - 6b	9. 4e - 5e	Sr. 6f - 8e
6. S. 1b - 3c	K. rochirt	10) L. 1c - 3e	7f - 6f
7) Sr. 1g - 2e	7c - 6c	11) D. 1d - 2d	6f - 5e
8) Lr. 4c - 3d	7d - 5d	12) 4d - 5e	L. 8c - 6e

5 *W.* Wenn meine beyden Mittelbauern auf 4d und 4e stehen, so muß ich keinen von beyden ziehen, bis der *S.* Gelegenheit giebt, einen für den andern zu verwechseln. Diese Verwechselung läßt sich aber vermeiden, wenn man den angegriffenen Bauer fortrückt. — Bauern, welche in dieser Lage unterstützt werden, verhindern den Gegner, in das Spiel einzudringen.

5 *S.* Wenn er statt dessen Lr. 5c-4b * zöge, so müßte ich mit L. 1c - 2d das Schach bedecken, und, wenn der *S.* mit Lr. 4b-2d von neuem Schach böte, S. 1b - 2d ziehn. Denn dadurch decke ich zugleich meinen Bauer 4e, welcher sonst verloren wäre. Allein ein guter Spieler erhält, so lange als möglich, den Läufer seines Königs; folglich wird der *S.* denselben nicht leicht aufopfern.

7. Durch Sr. 1g-3f würde ich meinen Bauer 2f am Vorrücken verhindern; auch würde der *S.* alsdann Sr. 6f-4e, und 7d-5d ziehn, und dadurch meine Mitte durchbrochen haben.

8. Ich ziehe ihn zurück, um nicht durch 7d-5d angegriffen zu werden. Denn alsdann wäre ich genöthigt, mit 4e-5d zu schlagen, und würde dadurch meine Mitte schwächen.

10. Um seinem Thurne Platz zu machen.

11 *W.* Nicht aber 5e-6f. Denn dadurch verlöre mein Königsbauer seine Linie; dahingegen er, wenn er vom *S.* genommen wird, durch 4d ersetzt werden kann, welcher dann durch den Zug 2f-4f Unterstützung erhält. Diese zwey Bauern werden das Spiel gewinnen, weil der *S.*, um sie zu trennen, einen Stein aufopfern, oder zugeben muß, daß ich in die Dame komme. Es ist demnach von Wichtigkeit, diesen Zug D. 1d-2d zu thun, um theils den Bauer 2f zur gehörigen Zeit zu unterstützen; theils den Läufer 3e zu decken, welcher genommen werden kann, und mich nöthigen würde, mit demselben Bauer 2f wieder zu schlagen, welcher doch zur Unterstützung des Königsbauers unentbehrlich ist. Dies würde den Verlust meiner Mittelbauern und des ganzen Spiels zur Folge haben.

11 *S.* Um seinem Thurne freies Spiel zu geben.

12. Um den Bauer 5d zu unterstützen, und hernach den Bauer 6c ziehen zu können. Zwar könnte er auch Lr. 6b-3e ziehn, siehe I. Veränderung;

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
13) Sr. 2e - 4f	D. 8d - 7e	19) 2h - 3h	5d - 4d
14) L. 3e - 6b	7a - 6b	20) S. 3c - 4e	7h - 6h
15) K. roch. - 1g	S. 8b - 7d	21. 2b - 3b	6b - 5b
16. Sr. 4f - 6e	D. 7e - 6e	22. 2g - 4g	Sr. 7c - 5d
17. 2f - 4f	Sr. 8e - 7c	23) S. 4e - 3g	Sr. 5d - 3e
18) T. 1a - 1e	7g - 6g	24. T. 1e - 3e	4d - 3e

---

allein er will lieber zugeben, daß ich L. 3e-6b ziehe. Denn durch den Gegenzug 7a-6b würde er freilich einen Doppelbauer auf der Linie b erhalten, der indessen doch hinlängliche Unterstützung hätte, aber dafür auch seinem Thurn 8a freien Spielraum geben.

13. Zum Angriff auf seinen Läufer 6e, weil mein Bauer 5e noch keine Gefahr leidet.

14. Der feindliche Königsläufer, zumal wenn er seine Richtung auf das Feld 2f hat, ist im Angriff der schädlichste. Man muß also nicht nur ihm, wo es möglich ist, den Läufer seiner Königin entgegenstellen, sondern sich auch desselben, sobald man kann, durch Aufopferung eines andern Steins entledigen.

15. Ich rochire nach 1g hin, um den Bauer 2f unterstützen zu können, wenn er zur Beschützung des Bauers 5e vorgerückt seyn wird.

18. Um zu verhindern, daß ich nicht durch 4f - 5f seine Königin angreife.

19. Um alle meine Bauern durch den Zug 2g - 4g hernach zu verbinden, und durch ihre Vereinigung desto nachdrücklicher anzugreifen.

20. Damit mein Springer abgehalten werde, seine Königin durch den Zug S. 4e - 5g zu vertreiben, welches meinen Bauern freies Spiel geben würde.

23 *W.* Um hernach 4f - 5f zu ziehn. Dieser Bauer bekommt alsdann eine dreyfache Unterstützung, durch den Läufer 3d, den Thurn 1f und den Springer 3g.

23 S. Um diesen Anschlag zu vereiteln, und meine Bauern zu trennen. Dies würde auch gewiß geschehen, wenn er noch 7g-6g zöge. Allein ich komme diesem durch die Aufopferung meines Thurns zuvor.

Weiß.	Schwarz.
25. D. 2d - 3e	T. 8a - 2a
26) Tr. 1f - 1e	D. 6e - 3b
27) D. 3e - 4e	D. 3b - 6e
28. 4f - 5f	6g - 5f
29) 4g - 5f	D. 6e - 5d
30. D. 4e - 5d	6c - 5d
31. Lr. 3d - 5b	S. 7d - 6b
32) 5f - 6f	T. 2a - 2b
33. Lr. 5b - 3d	K. 8g - 7f
34. Lr. 3d - 5f	S. 6b - 4c
35. S. 3g - 5h	Tr. 8f - 8g*
36. Lr. 5f - 4g	S. 4c - 2d
37) 5e - 6e*	K. 7f - 6g
38. 6f - 7f	Tr. 8g - 8f
39. S. 5h - 4f*	K. 6g - 7g
40) Lr. 4g - 5h	

26. Um meinen Bauer 5e zu decken. Denn dieser wäre in Gefahr gekommen, wenn ich hernach 4f-5f zöge.

27. Um die Absicht meiner Königin, welche jetzt das Schachmatt einleiten will, zu vereiteln.

29. Er bietet das Verwechseln der Königinnen an, um meinen Anschlag auf das Schachmatt zu vernichten.

32. Da ich einen Läufer auf dem weißen Felde (5b) habe, so ziehe ich meine Bauern auf ein schwarzes, weil jener dann den feindlichen König, oder was für ein Stein sich sonst zwischen meine Bauern schleichen wollte, verjagen kann. Dies ist eine wichtige und selten bemerkte Regel.

37. Oder K. 7f-8f. Siehe II. Veränderung.

40. Ich bringe ungehindert einen Bauer zur Dame, und gewinne.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
12. - -	Lr. 6b - 3e
13. D. 2d - 3e	L. 8c - 6e
14. Sr. 2e - 4f	D. 8d - 7e
15. Sr. 4f - 6e	D. 7e - 6e
16. K. roch. - 1g	S. 8b - 7d
17. 2f - 4f	7g - 6g
18. 2h - 3h	Sr. 8e - 7g
19. 2g - 4g	6c - 5c
20. S. 3c - 2e	5d - 4d
21. D. 3e - 2d	S. 7d - 6b
22. S. 2e - 3g	S. 6b - 5d
23. T. 1a - 1e	S. 5d - 3e
24. T. 1e - 3e	4d - 3e
25. D. 2d - 3e	D. 6e - 2a
26. 4f - 5f	D. 2a - 2b
27. 5f - 6f	Sr. 7g - 8e
28. 4g - 5g	D. 2b - 4d
29. D. 3e - 4d	5c - 4d
30. 5e - 6e	Sr. 8e - 6d
31. S. 3g - 4e	Sr. 6d - 5f

32. Tr. 1f - 5f	6g - 5f	39. Tr. 1a - 1b	S. 2d - 1b
33. S. 4e - 6d	5f - 4f	40. K. 1g - 2h	S. 1b - 3c
34. 6e - 7e	Tr. 8f - 8b	41. S. 5h - 4f	S. 3c - 4e
35. Lr. 3d - 4c*	K. 8g - 8h	42. S. 4f - 5d	Tr. 8g - 5g
36. S. 6d - 7f*	K. 8h - 8g	43. 6e - 7e*	K. 8f - 7f
37. S. 7f - 8d*	K. 8g - 8h	44. Lr. 4g - 6e*	K. 7f - 6e
38. 7e - 8eD+		45) 7e - 8eD*	

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
37. - -	K. 7f - 8f
38. Tr. 1e - 1a	T. 2b - 1b*

45. Ich gewinne unfehlbar.

Drittes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	4. D. 1d - 4d	7d - 6d
2. Lr. 1f - 4c	7c - 6c	5) 2f - 4f	L. 8c - 6e
3) 2d - 4d	5e - 4d	6. Lr. 4c - 3d	6d - 5d

3 *W.* Dieser Zug ist sehr nothwendig. Denn mit jedem andern Zuge würde der Gegner Zeit gewinnen. Denn wenn der S. etwa 7d - 5d zieht, so würde nicht zu verhindern seyn, daß er nicht seine Bauern auf der Mitte vereinigen und das Spiel gewinnen sollte.

3 S. Wenn er auch nicht schlägt, sondern etwa durch 7d - 5d meinen Läufer 4c angreift, so kann er doch nicht vermeiden, diesen Bauer 5d zu verlieren, weil derselbe von seinen übrigen Bauern abgesondert ist. Siehe I. Veränderung.

5. Um theils und hauptsächlich den Bauer 6d zu ziehn, und dadurch seinem Läufer 8f ein freies Feld zu öffnen; theils sich meinem Läufer entgegenzustellen; theils endlich sich dieses Läufers bey Gelegenheit zu entledigen.

Weiß.	Schwarz.
7. 4e - 5e	6c - 5c
8) D. 4d - 2f	S. 8*b* - 6c
9. 2c - 3c	7g - 6g
10) 2h - 3h	7*h* - 5*h*
11) 2*g* - 3*g*	Sr. 8g - 6h
12. Sr. 1g - 3f	Lr. 8f - 7e
13. 2a - 4a	Sr. 6h - 5f
14) K. 1*e* - 1*f*	5h - 4h
15. 3g - 4g	Sr. 5f - 3g*
16. K. 1f - 2g	Sr. 3g - 1h
17) K. 2*g* - 1*h*	D. 8d - 7d
18) D. 2*f* - 1*g*	7a - 5a
19) L. 1c - 3*e*	7b - 6b
20) S. 1b - 3a	K.*roch.* 8c

8. Denn wenn er, ſtatt mit ſeinen Steinen vorzurücken, ſeine Bauern fortſpielte, und etwa 5c-4c zöge, ſo würde er noch eher verlieren. Denn zu weit vorgerückte und nicht hinlänglich unterſtützte Bauern ſind nicht nur verloren, ſondern ziehen ſelbſt auch den Verluſt des Spiels nach ſich. Siehe II. Veränderung.

10. Um zu verhindern, daß meine vier Bauern nicht auf ſeine drey Bauern eindringen. Derjenige, welcher am erſten die Bauern des Gegners zerſtreuen kann, wird gewinnen.

11. Dieſer Zug iſt ſehr nothwendig, weil der S. durch 5h-4h die Vereinigung meiner Bauern leicht hindern könnte.

14. Um im Fall der Noth den Angriff zur rechten, oder zur linken einleiten zu können.

17. Bey dieſem Wechſel habe ich Vortheil, obgleich ſonſt der Thurn ein beſſerer Stein iſt, als der Springer. Denn theils hat der feindliche Springer, um den Thurn zu ſchlagen, vier Züge gethan, da indeſſen mein Thurn nicht gerückt iſt; theils ſetzt dieſer Wechſel nun meinen König in Sicherheit, ſo daß ich nun den Angriff fortſetzen kann, der S. mag nun nach 8g, oder nach 8c hin rochiren.

18. Zur Unterſtützung meines Bauers 4g, weil ich merke, daß der S. ſeinen Läufer gegen zwey Bauern vertauſchen will, wodurch derſelbe um ſo gewiſſer Vortheil haben würde, da meine ganze Stärke in der Stellung meiner Bauern beſteht.

19. Um den S. zu verleiten, daß er 5c-4c ziehe, welcher Zug ſehr bald gegen denſelben entſcheiden würde, weil dadurch meine Springer freies Spiel bekämen.

20. Er rochirt nicht nach 8g hin, weil auf dieſem Flügel meine Bauern weiter vorgerückt ſind, und in einer mächtigern Stellung ſtehen.

Weiß.	Schwarz.
21. Lr. 3d - 6a*	K. 8c - 7c
22) S. 3a - 2c	L. 8d - 8a
23) Lr. 6a - 5b	D. 7d - 8d
24. 2b - 4b	D. 8d - 8f
25. 4b - 5c	6b - 5c
26) Sr. 3f - 2d	5c - 4c
27) Sr. 2d - 3f	7f - 6f

Weiß.	Schwarz.
28. L. 3e - 6b*	K. 7c - 7b
29. Lr. 5b - 6c*	K. 7b - 6c
30) S. 3f - 4d*	K. 6c - 7d
31. 4f - 5f	L. 6e - 8g
32. 5e - 6e*	K. 7d - 8e
33. S. 4d - 5b	Lr. 7e - 6d
34) D. 1g - 4d	

---

22. Wenn ich, statt zurückzuziehn, um die feindlichen Bauern desto nachdrücklicher anzugreifen, mich damit aufhielte, durch S. 3a - 5b Schach zu bieten, so würde ich wenigstens zwey Züge verlieren.

23. Um hernach D. 8d - 8f ziehn, und dadurch den Bauer 5c mehr unterstützen zu können. Denn er sieht ein, daß von diesem Bauer sein ganzes Spiel abhängt.

26 *W.* Um unablässig den Bauer 5c anzugreifen.

26 *S.* Um einen Zug vor mir zu gewinnen, und zugleich den Zug Sr. 2d - 3b zu verhüten. — Oder er zieht statt dessen 7f - 6f. Siehe III. Veränderung.

27. Er mag nun ziehn, was er will: er muß doch verlieren, weil meine Springer freies Spiel haben.

30. Wenn er statt dessen mit K. 6c - 6b den Läufer auch nähme, so würde ich durch S. 4d - 6e* nicht nur seinen Läufer, sondern auch seine Königin rauben.

34. Ich ziehe hernach D. 4d - 5d, dringe in das Spiel des Gegners ein, und gewinne sehr bald.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. . .	7d - 5d
4. 4e - 5d	6c - 5d
5. Lr. 4c - 5b *	L. 8c - 7d
6. Lr. 5b - 7d *	S. 8b - 7d
7. 4d - 5e	S. 7d - 5e
8. D. 1d - 2e	D. 8d - 7e
9. S. 1b - 3c	K. rochirt
10. L. 1c - 4f	S. 5e - 6c
11. K. rochirt	D. 7e - 2e
12. Sr. 1g - 2e	5d - 4d

13) S.	3c - 4e	7f - 6f
14.	2h - 4h	7h - 5h
15. Tr.	1h - 3h	Sr. 8g - 6h
16. L.	4f - 6h	Tr. 8h - 6h
17. Tr.	3h - 3d	T. 8d - 8e
18) Sr.	2e - 4d	S. 6c - 4b
19. Tr.	3d - 3e	S. 4b - 2a*
20. K.	1c - 1b	S. 2a - 4b
21) S.	4e - 6d	

13. Wenn er dafür T. 8d - 8e gezogen hätte, so würde ich durch den Zug S. 4e - 5g zwar meinen Springer 2e aufopfern, aber dafür auch durch S. 5g - 7f seinen Bauer 7f rauben und den Thurn angreifen.

18. Zöge er statt dessen T. 8e - 4e, so würde ich nicht nur Sr. 4d - 6c ziehn, sondern hernach auch durch Tr. 3d - 8d* seinen Läufer 8f erobern.

21. Ich gewinne das Spiel.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
8. - -	5c - 4c
9. Lr. 3d - 2e	5d - 4d
10. 2c - 3c	4d - 3d
11. Lr. 2e - 3f	L. 6e - 5d
12. 2b - 3b	7b - 5b
13. 2a - 4a	4c - 3b
14. 4a - 5b	L. 5d - 3f
15. Sr. 1g - 3f	S. 8b - 7d
16. L. 1c - 3e	T. 8a - 8b
17. 3c - 4c	S. 7d - 6b
18. S. 1b - 2d	Lr. 8f - 4b
19) K. *roch.* - 1g	

19. Ich werde leicht gewinnen, da alle meine Bauern auf dem rechten Flügel gedeckt, und die beyden vorgedrungenen Bauern des S. getrennt, und also verloren sind.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
26. - -	7f - 6f
27. Sr. 2d - 3b	5c - 4c
28. L. 3e - 6b*	K. 7c - 7b
29. Sr. 3b - 5c*	Lr. 7e - 5c
30. L. 6b - 5c	D. 8f - 8c
31. T. 1a - 1b	K. 7b - 7c
32. L. 5c - 6d*	K. 7c - 8d
33) D. 1g - 6b*	

33. Ich gewinne das Spiel.

Viertes Spiel.

Anm. Dieses Spiel dient zum Beweise, daß es nicht wohlgethan sey, bey dem zweyten Zuge den Springer des Königs zu ziehen, weil man dadurch den Angriff verliert. — Uebrigens ist es nicht ganz regelmäßig. Aber die ersten Züge des *W.* sind sehr gut, besonders wenn man dem andern vorgiebt.

	Schwarz.	Weiß.
1.	7e - 5e	2e - 4e
2.	Sr. 8g - 6f	2d - 3d
3)	Lr. 8*f* - 5c	2*f* - 4*f*
4.	7d - 6d	2c - 3c
5)	5*e* - 4*f*	L. 1c - 4f
6)	L. 8c - 4g	Sr. 1*g* - 3*f*
7.	S. 8b - 7d	3d - 4d
8)	Lr. 5c - 6b	Lr. 1*f* - 3*d*
9.	D. 8d - 7e	D. 1d - 2e
10)	K.*roch.*- 8g	S. 1b - 2d

3 S. Oder 7d - 5d. Siehe I. Veränderung.

3 *W.* Dies ist ein sehr guter Zug. Denn es ist immer rathsam, diesen Bauer gegen den Bauer des feindlichen Königs zu vertauschen. Dadurch gewinnt man den Angriff über den Gegner, der mit seinem Springer vorgerückt ist, und vereinigt seine Bauern auf der Mitte. Außerdem giebt dieser Zug mir den Vortheil, daß wenn ich nun nach 1g rochire, mein Thurn sogleich freies Feld zum Angriff findet. Dies wird aus der ersten Veränderung klar werden.

5. Hätte er diesen Bauer nicht genommen, so müßte ich ihn dennoch zum Wegnehmen stehen lassen; es sey denn, daß er rochirt. In diesem Falle muß ich ohne Anstand ihn weiter ziehn, um hernach mit allen Bauern meines rechten Flügels auf seinen König loszugehn. Siehe II. Veränderung. — Denn es ist eine Hauptregel, daß man nicht eher mit seinen Bauern weit vorrückt, bis der Gegner rochirt hat, weil dieser immer nach dem Flügel hin rochirt, wo die feindlichen Bauern am wenigsten vorgerückt sind und daher auch weniger schaden können.

6. Schlägt er diesen Springer, so muß ich sogleich wieder mit meinem Bauer 2g schlagen, um meine Bauern zusammen zu ziehen.

8. Dies ist der beßte Platz für diesen Läufer, das Feld 4c ausgenommen, besonders wenn man den Angriff hat, und der Gegner nicht mehr verhindern kann, daß dieser Läufer die Richtung auf das Feld 7f habe.

10. Hätte er nach 8c hin rochirt, so hätte ich nach 1g rochiren müssen, um hernach desto bequemer mit den Bauern meines linken Flügels anzugreifen.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
11) Sr. 6*f* - 5*h*	D. 2e - 3e	15. 5f - 4e	3f - 4e
12) Sr. 5*h* - 4*f*	D. 3e - 4f	16) Tr. 8*f* - 6*f*	2*h* - 4*h*
13) L. 4g - 3*f*	2g - 3f	17. T. 8a - 8f	K.roch. - 1c
14. 7f - 5f	D. 4f - 3g	18) 7c - 5c	4*e* - 5*e*

Siehe III. Veränderung. — Indessen muß man ja mit diesem Angriff sich nicht übereilen, bevor sie nicht alle wohl unterstützt sind. Sonst ist der Angriff fruchtlos.

11. Um hernach 7f-5f ziehn und meine Bauern zerstreuen zu können.

12. Hätte er dafür 7f-5f gezogen, so hätte ich durch L. 4f-5g seine Königin angreifen und hernach 2h-3h auf seinen Läufer ziehn müssen, um ihn zu zwingen, den Zug L. 4g-3f zu thun. In diesem Falle hätte ich 2g-3f nehmen müssen, um meinen Königsbauer desto besser zu beschützen, wenn er etwa genommen werden solte.

13. Nähme er ihn nicht, so würde sein Läufer durch meine Bauern eingeschlossen, oder er verlöre unnützerweise drey Züge und dadurch das Spiel.

16 *S.* Um entweder meine Königin von ihrem Platze zu verdrängen, oder hernach durch T. 8a-8f zwey Thürne hintereinander zu bekommen.

16 *W.* Um meiner Königin Platz zu schaffen, damit sie sich hinter diesen Bauer zurückziehe, wenn sie angegriffen wird, und denselben bey seinem weitern Vorrücken und Angreifen zugleich decken kann.

18. Dies ist ein feiner und vortheilhafter, aber auch für den Anfänger schwer begreiflicher Zug. Wenn man nemlich eine Reihe von Bauern hat, welche, je einer nach dem andern, auf Feldern von einerley Farbe stehn: so darf der vorderste nicht unterstützt gelassen werden, sondern er muß seine Stelle zu behaupten suchen. — Darum hat der *S.* 7c-5c gezogen, theils nemlich, um mich zu nöthigen, meinen Bauer 4d vorzurücken, welcher von seinem Bauer 6d aufgehalten wird, und auf diese Weise meinen Bauer 4e, welcher zurück bleibt, unnütz zu machen; theils meinen Läufer 3d vom Angriff seines Bauers 7h abzuhalten. — Aber deswegen opfere ich meinen Bauer 5e auf, weil dadurch meinem Bauer 4d ein freier Weg geöffnet wird. Diesen muß ich sogleich anrücken lassen und gehörig unterstützen, um daraus entweder eine Königin zu machen, oder sonst Vortheil zu ziehen. Es scheint zwar, als habe der Gegner durch den Bauer 6d, welcher nach dem Schlagen auf die Linie e gekommen ist, denselben Vortheil, daß er ihn ohne Hinderniß zur Dame führen könne. Allein der

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
19. 6d - 5e	4d - 5d	26. D. 5f - 4e	S. 5g - 4e
20) Lr. 6b - 7c	S. 2*d* - 4*e*	27. T. 8f - 4f	S. 4e - 5g
21. Tr. 6f - 3f	D. 3g - 2g	28. 5c - 4c	T. 3d - 3g
22) D. 7*e* - 7*f*	S. 4e - 5g	29. S. 7d - 5c	S. 5g - 6e
23. D. 7f - 4f*	K. 1c - 1b	30. S. 5c - 6e	5d - 6e
24) Tr. 3*f* - 3*d*	T. 1d - 3d	31) T. 4f - 6f	Tr. 1*h* - 1*d*
25) D. 4f - 5f	D. 2g - 4e	32) T. 6f - 6e	Tr. 1*d* - 7*d*

große Unterschied liegt darin, daß derselbe von seinen übrigen Mitbauern abgesondert und ohne Unterstützung ist, folglich leicht wird genommen werden können.

20. Um seinen Bauer 5e zurückzuhalten, welcher seinem eigenen Läufer und Springer den Weg versperrt.

22. Um hernach mit D. 7f-4f Schach zu geben. Hätte er aber, um den Angriff meines Springers zu verhüten, 7h - 6h gezogen, so hätte ich mit 5d-6d seinen Läufer und seine Königin angegriffen. Diesen Bauer wäre er gezwungen, mit seinem Läufer zu schlagen, wogegen ich mit S. 4e-6d wieder geschlagen hätte. Diesen Springer darf er aber mit D. 7e-6d nicht wieder nehmen, weil er seine Königin durch Lr. 3d-4c* sonst verloren haben würde.

24. Um seinen Bauer 7h zu retten, dem dieser Läufer am stärksten nachstellt, und hernach mit seiner Königin meinen Thurn anzugreifen.

25. Um die Königinnen zu verwechseln. Dadurch, daß er sich auf diese Verwechselung einläßt, verhindert er, matt zu werden. Ich habe den Vortheil, statt eines Läufers einen Thurn geraubt zu haben, schon voraus, und finde die Stellung seiner Königin meinen Absichten hinderlich.

31. Denn man muß sich der Oeffnungen bemächtigen, um die Thürne in Bewegung zu setzen, besonders zu Ende eines Spiels.

32. Ich gewinne. Denn er kann nicht hindern, daß ich zwey Thürne hintereinander stelle, oder er müßte seinen Läufer aufopfern und mir verstatten, meinen Bauer in die Dame zu führen.

I. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
3.	7d - 5d	2f - 4f
4)	5*d* - 4*e*	4f - 5e
5.	Sr. 6f - 4g	3d - 4d
6.	7f - 5f	Lr. 1f - 4c
7.	7c - 5c	2c - 3c
8.	S. 8b - 6c	Sr. 1g - 2e
9)	7*h* - 5*h*	2h - 3h
10.	4g - 6h	K. rochirt
11.	S. 6c - 5a	Lr. 4c - 5b*
12.	L. 8c - 7d	Lr. 5b - 7d
13.	D. 8d - 7d	4d - 5d
14)	5c - 4c	2*b* - 4*b*
15)	4c - 3*b*	2a - 3b
16.	7b - 6b	L. 1c - 3e
17)	Lr. 8f - 7e	Sr. 2*e* - 4*f*
18.	Sr. 6h - 8g	Sr. 4f - 6g
19.	Tr. 8h - 7h	5e - 6e
20.	D. 7d - 7b	5d - 6d
21.	Lr. 7e - 6f	Tr. 1f - 5f
22.	K. rochirt	Tr. 5f - 5a
23.	6b - 5a	T. 1a - 5a
24.	7a - 6a	T. 5a - 5c*
25.	K. 8c - 8b	T. 5c - 7c
26.	D. 7b - 5b	S. 1b - 3a
27.	D. 5b - 5f	S. 3a - 4c
28.	D. 5f - 6g	L. 3e - 7a*
29.	K. 8b - 8a	S. 4c - 6b+

4. Schlüge er statt dessen 5e-4f, so würde ich 4e - 5e gegen seinen Springer ziehn und hernach den Bauer mit L. 1c-4f wieder nehmen.

9. Er zieht ihn zwey Schritte, damit er auf der Linie h nicht einen Doppelbauer bekomme, welcher ihm sehr nachtheilig seyn würde. Dies würde aber nicht vermieden werden können, wenn ich 2h-3h zöge, und er den Springer durch Sr. 4g-6h zu retten suchte, indem ich durch L. 1c-6h, und er den Läufer dann mit 7g-6h schlagen müßte.

14 S. Um meinen Bauer 3c abzuhalten, die übrigen zu unterstützen.

14 *W.* Um diesen Anschlag zu vereiteln. Denn weil ein Bauer nur dann zwey Schritte thun darf, wenn er nicht neben einem Stein durchgehn muß, welcher ihn schlagen könnte, so muß der Gegner diesen Bauer wegnehmen und den seinigen auf die Stelle setzen, wohin er durch das Schlagen kommen würde. Dadurch kann ich meine Bauern wieder vereinigen.

15. Und nimmt den Bauer 4b weg.

17. Dieser Zug ist, so wenig es auch scheint, von großer Wichtigkeit. Denn dieser Springer hält die Steine des Gegners so lange eingeschlossen, bis das Schachmatt eingeleitet ist.

II. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
5.	K. rochirt	4f - 5f
6.	6d - 5d	D. 1d - 3f
7.	5d - 4e	3d - 4e
8.	7a - 5a	2g - 4g
9.	D. 8d - 6d	4g - 5g
10.	Sr. 6f - 8e	Lr. 1f - 4c
11.	7c - 6c	D. 3f - 5h
12.	7b - 5b	5g - 6g
13.	7h - 6h	Lr. 4c - 7f*

14.	K. 8g - 8h	L. 1c - 6h
15)	Sr. 3e - 6f	D. 5*h* - 4*h*

15. Ich werde gewinnen.

III. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
10.	K.roch.- 8c	K. rochirt
11.	7h - 6h	S. 1b - 2d
12.	7g - 5g	L. 4f - 3e
13.	T 8d - 8g	2b - 4b
14)	6h - 5h	2*a* - 4*a*
15.	L. 4g - 3f	D. 2e - 3f
16.	5g - 4g	D. 3f - 2e
17.	7c - 6c	4a - 5a
18.	Lr. 6b - 7c	3c - 4c
19.	5h - 4h	Tr. 1f - 1b
20.	Tr. 8h - 5h	4c - 5c
21.	6d - 5d	4e - 5e
22.	Sr. 6f - 8e	4b - 5b
23.	6c - 5b	Tr. 1b - 5b
24.	7a - 6a	Tr. 5b - 4b
25.	7f - 6f	Lr. 3d - 6a
26.	7b - 6a	D. 2e - 6a *
27.	K. 8c - 8d	D. 6a - 8a *
28.	S. 7d - 8b	5a - 6a
29.	K. 8d - 7d	D. 8a - 5d *
30)	K. 7d - 8c	6*a* - 7*a*

14. Der Zug 2h - 3h, um seinen Läufer anzugreifen, wäre nicht gut. Denn der Gegner würde den Angriff gewinnen, indem er L. 4g - 3f zöge, und alsdann durch 5g - 4g eine Oeffnung gegen meinen König machen würde. — Denn wenn der König hinter zwey oder drey Bauern steht, welche noch nicht gezogen sind, und der Gegner sie angreift, um sie zu trennen, so muß man ohne dringende Noth keinen davon ziehn.

30. Ich gewinne durch das Einrücken dieses Bauers in die Dame.

Fünftes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	7e - 5e	2e - 4e	3.	5e - 4d	D. 1d - 4d
2)	7*c* - 6*c*	2d - 4d	4)	7*d* - 6*d*	2f - 4f

2. Es ist gefährlich, diesen Bauer beym zweyten Zuge zu spielen, weil der Gegner durch 2d - 4d den Angriff und wahrscheinlich das Spiel gewinnt.

4. Zöge er statt dessen Sr. 8g - 7e, so würde ich 4e - 5e, und hernach zur Unterstützung dieses Bauers 2f - 4f ziehn.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
5) 7f - 5f	4e - 5e	11) Lr. 5c - 4d	3c - 4d
6) 6d - 5d	D. 4d - 2f	12. Sr. 8g - 7e	Lr. 1f - 3d
7. L. 8c - 6e	Sr. 1g - 3f	13. K.roch,- 8g	2h - 3h
8. S. 8b - 7d	Sr. 3f - 4d	14) D. 6b - 7c	2g - 4g
9. Lr. 8f - 5c	2c - 3c	15) 7g - 6g	4g - 5g
10. D. 8d - 6b	L. 1c - 3e	16. 7b - 6b	S. 1b - 3c

---

5 S. Hätte er statt dessen L. 8c-6e gezogen, so müßte ich dagegen Lr. 1f-3d ziehn und alsdann wäre dies Spiel der Lage des obigen dritten Spiels vom sechsten Zuge an gleichförmig gewesen. — Hätte er aber durch 6c-5c meine Königin angegriffen, so würde er das Spiel verlieren müssen, weil der Bauer 6d zurückbleibt. Siehe I. Veränderung.

5 *W*. Der Hauptregel zufolge: daß man nie den Bauer des Königs für einen Bauer des Läufers hingebe; man müßte denn durch besondere Umstände dazu genöthigt werden, welche bisweilen bey der Vertheidigung, aber selten beym Angriffe Statt finden. Denn die Bauern des Königs und der Königin müssen, so lange als möglich, erhalten werden, weil sie die Mitte des Schachbretts einnehmen und das Eindringen des Gegners verhindern.

6. Zöge er statt dessen 6d-5e, so müßte ich mit D. 4d-8d die Königinnen wechseln und hernach mit 4f - 5e den Bauer nehmen. Denn dadurch würde ich das Rochiren desselben verhindern und den Angriff, folglich auch den Vortheil des Spiels haben. — Zöge er aber dafür D. 8d-7c, so siehe II. Veränderung.

11. Wenn man zwey abgesonderte Haufen von Bauern hat, so muß man den stärkeren unter ihnen zu vermehren suchen. Hat man aber die beyden Mittelbauern noch, so muß man dazu so viele zur Unterstützung heranbringen, als die Umstände nur immer verstatten, weil davon die Entscheidung des Spiels abhängt.

14. Weil sie auf 6b nichts nutzt, so zieht er sie zurück, um seine Bauern vordringen zu lassen.

15. Um mit Hülfe des nachrückenden Bauers 3h eine Oeffnung gegen einen König zu machen, sobald meine Steine zum Angriffe geordnet sind.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
17) 6c - 5c	K. *roch.*- 1c	23. 5b - 4b	5e - 6e
18. 5c - 4d	L. 3e - 4d	24) L. *7f* - 8e	5*h* - 6g
19) S. 7d - 5c	3*h* - 4*h*	25. L. 8e - 6g	T. 3h - 7h
20. S. 5c - 3d	T. 1d - 3d	26. L. 6g - 7h	Tr. 1h - 7h
21) L. 6*e* - *7f*	4h - 5h	27. K. 8g - 7h	D. 2f - 4h*
22) 6*b* - 5*b*	T. 3d - 3h	28. K. 7h - 8g	D. 4h - 8h†

17. Ich rochire nach 1c, um auf dem andern Flügel zum Angriff auf seinen König freiere Hand zu haben. Hätte ich aber statt dessen den angebotenen Bauer 5c genommen, so würde er diesen durch 6b-5c wiedernehmen, und durch die Vereinigung der Bauern 5c und 5d an der Spitze seiner Steine mir sehr lästig geworden seyn. — Einen angebotenen Bauer zu nehmen, ist selten rathsam, weil er nicht ohne Absicht angeboten zu werden pflegt.

19. Schlüge ich mit L. 4d-5c seinen Springer, so würde ich denselben Fehler begehen, den ich im 17. Zuge mit Bedacht vermieden hatte.

21. Um den Bauer 6g zu ersetzen, wenn ich ihn schlagen sollte.

22. Um den Springer 3c, welcher meinen König bedeckt, anzugreifen. — Der Zug 6g-5h wäre nicht rathsam gewesen.

24 *S.* Auch der Zug L. 7f-6e wird ihn nicht mehr retten.

24 *W.* Wem es gelingt, mit zwey oder drey Bauern eine Oeffnung gegen den feindlichen König zu machen, der hat nothwendig den Sieg.

J. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.		
5. 6c - 5c	Lr. 1f - 5b*	14. K.roch.- 8g	D. 2e - 3d
6. L. 8c - 7d	Lr. 5b - 7d	15) Tr. 8f - 8e	K. 1*e* - 2*f*
7. D. 8d - 7d	D. 4d - 3d	16. Sr. 7e - 5f	2h - 4h
8. S. 8b - 6c	2c - 4c	17. Sr. 5f - 4d	L. 1c - 3e
9. S. 6c - 4b	D. 3d - 2e	18. Sr. 4d - 3f	K. 2f - 3f
10. Lr. 8f - 7e	S. 1b - 3c	19. Lr. 6f - 2b	T. 1a - 1b
11. Lr. 7e - 6f	S. 3c - 5d	20. Lr. 2b - 6f	2g - 4g
12) S. 4*b* - 5*d*	4*e* - 5*d*	21. 7g - 6g	4g - 5g
13. Sr. 8g - 7e	Sr. 1g - 3f	22. Lr. 6f - 7g	4h - 5h
		23. Tr. 8e - 7e	Tr. 1h - 4h
		24. T. 8a - 8e	L. 3e - 2d

25. Tr.	7e - 4e	5h - 6g
26.	7h - 6g	T. 1b - 1h
27.	7b - 5b	L. 2d - 3c
28. Tr.	4e - 3e*	K. 3f - 2f
29. Tr	3e - d	Tr. 4h - 8h*
30. Lr.	7g - 8h	T. 1h - 8h+

12 S. Durch dieses Wechseln setzt er seinen Bauer 6d vor dem Angriff meiner Thürne in Sicherheit.

12 *W.* Ein nicht so guter Zug wäre 4c - 5d gewesen. Denn er hätte nach Wegrückung seines Läufers 6f den Bauer 7f auf meinen Bauer 4e gezogen, und dadurch meine Bauern zerstreuet.

15. Es ist zuweilen besser, den König zu rücken, als zu rochiren, weil man dadurch den Angriff mit seinen Bauern besser unterstützen kann. — Hätte ich nach Wegrückung des Läufers nach 1c rochirt, so würde sein Läufer 6f, dessen ganze Linie offen ist, mir sehr lästig geworden seyn. — Man muß übrigens seinen König auf eine Linie ziehen, auf welcher der Gegner einen Bauer stehn hat, um vor dem Hinterhalt der feindlichen Thürne desto mehr gesichert zu seyn.

II. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
6. D.	8d - 7c	Lr. 1f - 4c
7.	6d - 5e	4f - 5e
8.	6c - 5c	D. 4d - 5d
9. S.	8b - 6c	Sr. 1g - 3f
10. S.	6c - 4b	D. 5d - 1d
11.	7a - 6a	2a - 4a
12. Sr.	8g - 7e	K. rochirt
13.	7g - 6g	L. 1c - 5g
14. Lr.	8f - 7g	L. 5g - 6f
15. Sr.	7e - 8g	L. 6f - 7g
16. D.	7c - 7g	Sr. 3f - 5g
17. Sr.	8g - 6h	S. 1b - 3c
18. S.	4b - 6c	D. 1d - 5d
19. S.	6c - 7e	D. 5d - 6d
20. L.	8c - 7d	5e - 6e
21. L.	7d - 6c	T. 1a - 1d
22. Sr.	6h - 4g	D. 6d - 7d*
23. L.	6c - 7d	6e - 7d*
24. K.	8e - 8d	Sr. 5g - 6e+

Sechstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1) 2e - 4e	7c - 5c	6) 2d - 4d	Sr. 8g - 6h
2) 2f - 4f	S. 8b - 6c	7) L. 1c - 3e	D. 8d - 6b
3. Sr. 1g - 3f	7e - 6e	8) D. 1d - 2d	Sr. 6h - 7f
4) 2c - 3c	7d - 5d	9) 4d - 5c	Lr. 8f - 5c
5) 4e - 5e	7f - 5f	10. L. 3e - 5c	D. 6b - 5c

1. Dieser Anfang ist, wenn man nicht den Zug hat, blos vertheidigend und nicht der rathsamste; aber er ist sehr gut zur Beurtheilung der Stärke eines Gegners, dessen Spielart man noch nicht kennt.

2. Durch den Zug 7e-5e hätte er mich nöthigen können, den Gambit zu spielen. Diesen Bauer hätte ich nicht nehmen können, ohne dem Schach von D. 8d-4h und dem Verluste des Spiels ausgesetzt zu seyn.

4. Ein nicht übler Zug wäre 2d-4d gewesen, um diesen Bauer gegen den seinigen 5c umzutauschen. Allein in der gegenwärtigen Lage muß ich meinen Läufer 1c erhalten, um ihn im Nothfalle dem seinigen entgegenzustellen, welcher von dem Felde 5c aus mich, zu rochiren, verhindern und meinen Steinen sehr beschwerlich werden würde.

5. Er hätte auch 5d-4d ziehn können. Alsdann hätte ich 3c-4d schlagen müssen, um ihn zu verhindern, eine ähnliche Stellung auf seinem rechten Flügel zu nehmen, als ich auf meinem rechten Flügel habe.

6. Er würde eben so schlecht 5c-4d ziehn, weil er dadurch meinem Springer 1b den Ausgang erleichterte, — als ich 4d-5c, weil ich dadurch seinen Läufer auf eine mir gefährliche Stelle locken würde.

7. Um mich zu nöthigen, 2b-3b zu ziehn, weil er dann durch 7a-5a den Angriff auf meinen linken Flügel mit gutem Erfolg anordnen könnte.

8. Hätte er mit Sr. 6h-4g meinen Läufer 3e angegriffen, so hätte ich ihn zurückziehn und seinen Springer zur Rückkehr nöthigen müssen.

9. Da ich meinen Springer 1b nicht herausbringen kann, ohne einen Doppelbauer zu bekommen, oder meine Königin in Gefahr zu setzen, so muß ich mich nothwendig seines Läufers 8f entledigen, welches durch diesen Zug geschieht.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
11) S. 1*b* - 3*a*	7*g* - 5*g*	16. S. 3a - 2c	Sr. 6h - 4g
12) 2g - 3g	7*h* - 5*h*	17) S. 2c - 4*d*	K. 8e - 7e
13) 2h - 4h	5*g* - 4*f*	18. Lr. 1f - 2e	L. 8c - 7d
14) 3g - 4f	Tr. 8*h* - 8*g*	19) K.*roch.* - 1g	T. 8a - 8c
15) Sr. 3f - 5g	Sr. 7*f* - 6*h*	20) T. 1*a* - 1c	

11 *W.* Um ihn auf 4d mit dem andern Springer zu vereinigen, wo er am vortheilhaftesten steht. — Ueberhaupt ist es sehr rathsam, seine Springer in eine gegenseitige Unterstützung und auf solche Felder zu setzen, wo sie von den feindlichen Bauern weder angegriffen, noch zum Rückzuge genöthigt werden können.

11 *S.* Um meine Bauern zu trennen. Ich darf ihn also nicht nehmen.

12. Um seinem Thurn einen freien Ausgang zu verschaffen. Wenn ich ihm Zeit lasse, diesen Bauer noch weiter vorzurücken, so könnte er damit meine Flügelbauern angreifen und zerstreuen.

13. Da ich Sr. 3f-5g ziehn kann, so nimmt er diesen Bauer, um für seinen Springer 7f einen ähnlichen Platz, nemlich 4g, frei zu machen.

14. Um sich der offenen Linie g zu bemächtigen. Er kann nun Tr. 8g-4g ziehn, wo dieser Thurn von zwey Bauern unterstützt ist. Ich kann ihn da nicht nehmen, weil ich sonst die Vereinigung seiner Bauern nur veranlassen würde.

15. Um ihn auf 4g zu bringen.

17. Um die Richtung seiner Königin zu unterbrechen, seinen Bauer 6e anzugreifen, und dadurch den Springer mit dem andern in Verbindung zu setzen.

19. Es wäre gefährlich, nach 1c hin zu rochiren, weil sein Angriff dahin leichter ist. Außerdem muß ich meinen König auf 3g zu bringen suchen, um seinen Springer 4g einzuschließen und meine Bauern zu unterstützen.

20. Um ihn zu verhindern, daß er nicht von dieser Linie c Meister werde, indem er S. 6c-4d zieht, und mich 3c-4d zu ziehen nöthigt. Hierdurch würde er gewinnen. — In dieser Lage sind beyde Spiele gleich. Doch habe ich den Vortheil des weiter vorgedrungenen Bauers 5e.

Zweyter Abschnitt.

Gambitspiele.

Erstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	5) 2*h* - 4*h*	7*h* - 6*h*
2. 2f - 4f	5e - 4f	6) 2d - 4d	7*d* - 6*d*
3. Sr. 1g - 3f	7g - 5g	7) 2c - 3c	7*c* - 6c
4) Lr. 1*f* - 4c	Lr. 8*f* - 7g	8) D. 1d - 2e	L. 8c - 4g

4 *W.* Wenn ich vor diesem Zuge erst 2h-4h gezogen hätte, so würde er, indem er den Bauer des Gambits wieder verliert, den Angriff und eine bessere Anordnung des Spiels gewonnen haben. Siehe I. Veränderung.

4 *S.* Oder 5g-4g. Siehe II. Veränderung.

5 *W.* Um ihn zu veranlassen, 7h-6h zu ziehen, weil er dadurch seinen Springer 8g einschließt, oder ihm doch den Ausgang verwehrt. Dies würde aber nicht geschehen können, ohne seinen Bauer zu verlieren.

5 *S.* Oder 5g-4g. Siehe III. Veränderung. — Oder wenn er statt dessen 7f-6f zieht, so werde ich durch Sr. 3f-5g zwar meinen Springer aufopfern, aber Gelegenheit bekommen, mit der Königin Schach zu bieten und das Spiel gewinnen.

6. Oder 7c-6c. Siehe IV. Veränderung.

7. Er würde in wenigen Zügen verloren haben, wenn er statt dessen L. 8c-4g, siehe V; — oder L. 8c-6e, siehe VI. Veränderung, gezogen hätte.

8. Mit L. 8c-6e würde er auch verlieren. Siehe VII. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
9) 2g - 3g	4f - 3g
10. 4h - 5g	6h - 5g
11. Tr. 1h - 8h	Lr. 7g - 8h
12) L. 1c - 5g	Lr. 8*h* - 6*f*
13. L. 5g - 6f	D. 8d - 6f
14. S. 1b - 2d	S. 8b - 7d
15. K. rochirt	K. rochirt
16. T. 1d - 1g	D. 6f - 4f
17. D. 2e - 2g	7f - 5f
18. D. 2g - 3g	D. 4f - 3g
19. T. 1g - 3g	5f - 4e
20. Lr. 4c - 8g	L. 4g - 3f
21. S. 2d - 3f	4e - 3f
22. Lr. 8g - 7f	T. 8d - 8f
23. T. 3g - 3f	K. 8c - 7c
24) K. 1c - 2c	6c - 5c
25. Lr. 7f - 5h	T. 8f - 3f
26) Lr. 5*h* - 3*f*	

9. Um meinen Läufer 1c frei zu machen, daß er sich zu den übrigen Steinen des Angriffs gesellen kann. Ich verliere zwar dadurch einen Bauer, aber bey dem Angriff in Gambitspielen ist es nothwendig, nur den Königsbauer zu erhalten, und die übrigen weniger zu schonen.

12. Hätte er statt dessen D. 8d - 5g, oder L. 4g - 3f gezogen, so würde er übel gespielt haben.

24. Wenn ich, statt meinen König zur Beschützung meiner Bauern vorrükken zu lassen, 3c - 4c gezogen hätte, so würde ich das Spiel verlieren, weil der Gegner durch 6c - 5c mich gezwungen hätte, entweder diesen Bauer zu schlagen, oder mir meinen Bauer 4d nehmen zu lassen. In beyden Fällen hätte er durch S. 7d - 5e meinen Läufer und Thurn zugleich angegriffen.

26. Ohne die gröbsten Fehler muß das Spiel unentschieden bleiben. — Aus diesem Spiele ergiebt sich, daß ein Gambit, wenn es gut angegriffen und gut vertheidigt wird, niemals ein gewiß gewonnenes Spiel weder auf der einen, noch auf der andern Seite ist. Gewiß ist nur das, daß derjenige, welcher den Bauer hingiebt, das Vergnügen des Angriffs und die Hoffnung zum Gewinn hat, und letztere um so sicherer, wenn der Gegner nicht sehr regelmäßig spielt.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. 2h - 4h	5g - 4g
5) Sr. 3f - 5e	7*h* - 5*h*
6. Lr. 1f - 4c	Tr. 8h - 7h
7. 2d - 4d	7d - 6d
8. Sr. 5e - 3d	D. 8d - 7e
9. S. 1b - 3c	Sr. 8g - 6f
10. D. 1d - 2e	4f - 3f
11. 2g - 3f	4g - 3f
12. D. 2e - 3f	L. 8c - 4g
13. D. 3f - 3e	Lr. 8f - 6h
14. Sr. 3d - 4f	7c - 6c
15) L. 1c - 2*d*	Lr. 6h - 4f

16. D.	3e - 4f	6d - 5d
17. Lr.	4c - 3d	Sr. 6f - 4e
18) S.	3c - 4e	7f - 5f

5. Oder Sr. 8g - 6f, siehe VIII; — oder D. 8d - 7e, siehe X. Veränderung.

15. Wenn ich statt dessen 4e - 5e gezogen hätte, so würde dieser Bauer ihm zu Theil werden, wenn er mit seinem Springer meine Königin angreift.

18. Er schlägt hernach damit meinen Springer 4e, macht ihn dadurch zum Königsbauer, und, wenn sich die übrigen Bauern anschließen, zu einem Hauptstein, wodurch er gewinnen wird.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
4.	- -	5g - 4g
5.	Sr. 3f - 5e	D. 8d - 4h*
6.	K. 1e - 1f	Sr. 8g - 6h
7.	2d - 4d	7d - 6d
8.	Sr. 5e - 3d	4f - 3f
9.	2g - 3g	D. 4h - 3h*
10.	K. 1f - 2f	D. 3h - 2g*
11)	K. 2f - 3e	Sr. 6h - 8g
12.	Sr. 3d - 4f	Lr. 8f - 6h
13.	Lr. 4c - 1f	D. 2g - 1h
14.	Lr. 1f - 5b*	7c - 6c
15)	D. 1d - 1h	

11. Um seinem Läufer zu dem Zuge Lr. 8f - 6h * Platz zu machen.

15. Ich werde unfehlbar gewinnen.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
5.	- -	5g - 4g
6.	Sr. 3f - 5e	Sr. 8g - 6h
7.	2d - 4d	7f - 6f
8.	L. 1c - 4f	7d - 6d
9)	2c - 3c	6f - 5e
10.	4d - 5e	Sr. 6h - 8g
11.	D. 1d - 3b	D. 8d - 7e
12.	S. 1b - 2d	D. 7e - 8f
13)	K. *rochirt*	

9. Hätte er diesen Zug gethan, ehe er durch 7d - 6d seiner Königin Luft gemacht hätte, so hätte ich L. 4f - 5e dagegen ziehn müssen.

13. Wenn der S. dagegen nun seine Königin zieht, um die Aufdeckung meines Thurns 1f zu hindern, so verliert er seinen Springer, und hat ein schlechtes Spiel; zieht er aber seinen Springer, so büßt er seine Königin ein, und verliert in jedem Falle.

IV. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
6)	- -	7c - 6c
7)	4e - 5e	7b - 5b
8.	Lr. 4c - 3b	7a - 5a
9.	2a - 4a	5b - 4b
10)	S. 1b - 2d	L. 8c - 6a
11.	S. 2d - 4e	D. 8d - 6b
12)	S. 4e - 6d*	

6. Um hernach durch 7d - 5d meinen Läufer anzugreifen.

7. Um diesen Anschlag zu vereiteln.

10. Dieser unbedeutendscheinende Springer ist dennoch sein Hauptfeind. — Deswegen muß man immer seine Bauern, so viel als möglich, so stellen, daß sie die Springer vom Eindringen abhalten können.

12. Ich werde unfehlbar gewinnen.

V. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
7.	- -	L. 8c - 4g
8)	D. 1d - 3b	L. 4g - 5*h*
9.	4h - 5g	6h - 5g
10.	Tr. 1h - 5h	Tr. 8h - 5h
11.	Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 7e
12)	Lr. 7*f* - 5*h*	

---

8. Wenn er zur Beschützung seines Bauers 7f statt dessen D. 8d - 7d zöge, so würde ich durch D. 3b - 7b und D. 7b - 8a einen Bauer und Thurn erobern.

12. Ich gewinne das Spiel.

VI. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
7.	- -	L. 8c - 6e
8.	Lr. 4c - 6e	7f - 6e
9.	D. 1d - 3b	D. 8d - 8c
10.	4h - 5g	6h - 5g
11.	Tr. 1h - 8h	Lr. 7g - 8h
12.	Sr. 3f - 5g	K. 8e - 7e
13.	Lr. 1c - 4f	S. 8b - 6c
14.	S. 1b - 2d	7a - 5a
15.	K. rochirt	7b - 5b
16.	T. 1d - 1h	Sr. 8g - 6f
17.	T. 1h - 8h	D. 8c - 8h
18)	D. 3*b* - 6*e**	

---

18. Und setze, er ziehe, wohin er wolle, matt.

VII. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
8.	- -	L. 8c - 6e
9.	Lr. 4c - 6e	7f - 6e
10)	4e - 5e	6*d* - 5*e*
11)	4d - 5e	S. 8*b* - 7*d*
12.	2g - 3g	5g - 4g
13)	3g - 4*f*	4g - 3f
14.	D. 2e - 3f	D. 8d - 7e
15.	S. 1b - 2d	K. rochirt
16)	2*b* - 4*b*	6h - 5h
17.	S. 2d - 4e	S. 7d - 6b
18.	L. 1c - 3e	Sr. 8g - 6h
19.	L. 3e - 5c	D. 7e - 7c
20.	2a - 4a	Lr. 7g - 8f
21.	4a - 5a	Lr. 8f - 5c
22.	4b - 5c	S. 6b - 7d
23.	S. 4e - 6d*	K. 8c - 8b
24.	T. 1a - 1b	S. 7d - 5c
25.	S. 6d - 7b	S. 5c - 7b
26.	5a - 6a	K. 8b - 8a
27.	T. 1b - 7b	D. 7c - 8c
28.	Tr. 1h - 2h	T. 8d - 7d
29.	Tr. 2h - 2b	Tr. 8h - 7h
30.	D. 3f - 6c	D. 8c - 6c
31.	T. 7b - 8b+	

10. Zöge er dafür 6d - 5d, so würde ich D. 2e - 3d ziehn, um im folgenden Zuge mit D. 3d - 6g Schach zu bieten und dadurch das Spiel zu gewinnen.

11. Hätte er einen andern Zug gethan, so würde ich meinen Springer 1b vorrücken, um zwey Züge hernach damit Schach zu geben. Siehe vierte Veränd. Zug 12.

13. Beym Angriffe des Gambits ist es Regel, daß wenn der S., ehe er rochirt, mit seinem Bauer 4g meinen Springer 3f angreift, ich lieber diesen Springer aufopfere, als den Angriff mir entreißen lasse; es sey denn, daß ich den Springer auf 5g oder 5e bringen könnte, um damit das Feld 7f zu beobachten.

16. Um seinen Springer am Vorrücken zu verhindern.

VIII. Veränderung. (*I.*)

	Weiß.	Schwarz.
5.	- -	Sr. 8g - 6f
6)	2*d* - 4*d*	7d - 6d
7.	Sr. 5e - 3d	Sr. 6f - 4e
8)	L. 1c - 4*f*	D. 8d - 7e
9)	D. 1*d* - 2*e*	Lr. 8f - 7g
10.	2c - 3c	7h - 5h
11.	2g - 3g	6d - 5d
12)	Lr. 1f - 2g	7*f* - 5*f*
13.	S. 1b - 2d	L. 8c - 6e
14)	K.*roch.* - 1g	S. 8b - 6c
15)	K. 1g - 2h	K.*roch.* - 8c

6. Durch Sr. 5e - 4g würden meine Steine in Zwang gerathen. Siehe IX. Veränderung.

8. In dieser Lage hat er den Bauer 7f mehr, als ich. Aber dieser Bauer, der eigentlich an der Spitze stehn sollte, ist zurück, und ganz unthätig und unnütz, so lange er nicht auf das Feld 4f vorgerückt ist.

9. Ich müßte den nemlichen Zug thun, damit keiner meiner Steine Gefahr liefe, er mögte ziehen, was er wollte

12. Um seinen Springer noch mehr zu unterstützen, und, wenn ich ihn etwa nehmen sollte, seine Bauern auf der Mitte wieder zu vereinigen.

14. In dieser Lage ist es besser, so zu rochiren, weil mein König den Bauer 3g unterstützen kann, wenn der S. etwa den Läufer 4f nehmen sollte.

15. In dieser Stellung sind beyde Spiele gleich. Ich muß nun meine ganze Stärke gegen den Bauer 5f richten, um ihn zu schlagen; und er muß dahin sehen, daß sein Springer 4e geschlagen werde, um dadurch seine Bauern auf der Mitte zu vereinigen. Aus diesem Spiele sieht man deutlich, daß mein vierter Zug nicht rathsam war.

IX. Veränderung. (*VIII.*)

	Weiß.	Schwarz.
6)	Sr. 5*e* - 4g	Sr. 6*f* - 4e
7)	D. 1d - 2e	D. 8*d* - 7e
8)	S. 1*b* - 3c	Sr. 4e - 3g
9.	D. 2e - 7e	Lr. 8f - 7e
10)	Tr. 1h - 2h	7*d* - 5*d*

11. Sr.	4g - 5e	7c - 6c
12.	2d - 4d	Sr. 3g - 5f
13. Sr.	5e - 3f	Lr. 7e - 6d
14) Lr.	1*f* - 3*d*	

6 *W.* Hätte ich dafür Lr. 1f - 4c gezogen, um seinen Bauer 7f anzugreifen, so würde er D. 8d - 7e ziehn, und ein besseres Spiel haben.

6 *S.* Der Zug Sr. 6f - 4g wäre sehr übel.

7. Um seinen Springer nicht zu verlieren. Er hätte ihn auch durch 7d - 5d unterstützen können, und in diesem Fall hätte ich Sr. 4g - 2f ziehn müssen.

8. Um den Zug 7d - 5d zu verhüten, oder, wenn er so zieht, diesen Bauer zu nehmen.

10. Zöge er dafür Sr. 3g - 5f, so müßte ich durch S. 3c - 5d den Läufer 7e angreifen, um mich seiner zu entledigen. Wenn er dann Lr. 7e - 4h * zöge, so müßte ich dagegen Tr. 2h - 4h ziehn, um hernach durch S. 5d - 7c * seinen Thurn 8a zugleich anzugreifen.

14. In dieser Lage sind beyde Spiele fast gleich. Sein Bauer 4f muß bald verloren seyn, da er getrennt ist und nur durch Officiers unterstützt werden kann.

X. Veränderung. (*1.*)

	Weiß.	Schwarz.
5.	- -	D. 8d - 7e
6)	2*d* - 4*d*	7d - 6d
7. Sr.	5e - 4g	D. 7e - 4e*
8) D.	1*d* - 2*e*	

6. Hätte ich mit Sr. 5e - 4g geschlagen, so würde er nicht D. 7e - 4e*, sondern 7f - 5f zum Angriff meines Springers gezogen haben, welchen ich auf 2f hätte zurückziehn müssen, und hierauf würde er durch 5f - 4e, den Vortheil der Stellung gewonnen haben.

8. Um die Königinnen zu verwechseln, und hernach seinen Bauer 4f zu schlagen. — Beyde Spiele stehen gleich.

Zweytes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	2e - 4e	7e - 5e	3. Lr.	1f - 4c	D. 8d - 4h*
2.	2f - 4f	5e - 4f	4) K.	1e - 1f	7*g* - 5*g*

4. Oder Lr. 8f - 5c, siehe I; — oder 7d - 6d, siehe II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5) Sr. 1g - 3f	D. 4*h* - 5*h*	12) K. 2*f* - 3*f*	5g - 4g*
6. 2d - 4d	7d - 6d	13. K. 3f - 4f	Lr. 8f - 6h*
7) 2*c* - 3*c*	L. 8c - 4g	14) K. 4*f* - 5*f*	Lr. 6h - 1c
8. K. 1f - 2f	Sr. 8g - 6f	15. Tr. 1h - 1c	7h - 5h
9) D. 1d - 2e	S. 8*b* - 7*d*	16. S. 1b - 2d	K. 8e - 7e
10. 2h - 4h	L. 4g - 3f	17) Tr. 1*c* - 1*f*	7*c* - 6*c*
11) D. 2e - 3f	D. 5*h* - 3*f*	18) T. 1*a* - 1e	7*b* - 5*b*

5. Nur dieser Zug ist gut. Denn zieht er D. 4h - 6h, so ziehe ich Sr. 3f - 5e; und raube mit Sr. 5e - 7f den Bauer und hernach seinen Thurn 8h. — Oder zieht er statt dessen D. 4h - 4g, so ziehe ich Lr. 4c - 7f*, und, wenn er den Läufer wiedernimmt, so raube ich durch Sr. 3f - 5e* gar seine Königin.

7. In den Gambitspielen ist es für mich sehr nothwendig, diesen Bauer zu spielen, um hernach D. 1d - 3b ziehn zu können, zumal, wenn er, ohne einen Hauptstein anzugreifen, seinen Läufer 8c vorgerückt hat. Man sehe oben die fünfte und sechste Veränderung des ersten Gambitspiels.

9. Oder L. 4g - 3f. Siehe III. Veränderung.

11. Oder Sr. 6f - 4g*. Siehe IV. Veränderung.

12. Nicht 2g - 3f. Denn hier ist eine Ausnahme von der oben (S. 215. Zug 11.) gegebenen Hauptregel: den Bauer des Läufers mit dem Königsbauer zu verbinden. Denn theils gewinne ich hier, indem ich mit meinem Könige schlage, einen Bauer; theils hat ein König überhaupt nicht viel mehr zu fürchten, wenn der Gegner seine Königin verloren hat; vielmehr ist es dann nöthig, den König selbst vorzurücken, weil er unter diesen Umständen ein sehr wirksamer Stein ist.

14. Auf diesem Felde würde mein König nicht sicher stehen, wenn mein Gegner noch seinen weißen Läufer hätte. Jetzt aber kann ich damit ohne Gefahr alle meine Bauern unterstützen.

17 *W.* Wenn ich dafür Tr. 1c - 1e zöge, so würde mein Thurn 1a nicht in Thätigkeit gesetzt werden können. Es ist also besser, den Angriff aufzuschieben, bis erst alle meine Steine in Bewegung gesetzt sind.

17 *S.* Um hernach 6d - 5d zu ziehen und meine Mitte zu durchbrechen.

18 *W.* Um dieß zu vereiteln, seinem Angriff außerdem zuvorzukommen und ihn zur Vertheidigung zu nöthigen.

18 *S.* Um nun meinen linken Flügel anzugreifen und seinen Thürnen eine Oeffnung zu verschaffen.

Weiß.	Schwarz.
19. Lr. 4c - 3b	7a - 5a
20. 4e - 5e	6d - 5e
21. 4d - 5e	Sr. 6f - 5d
22) S. 2*d* - 4*e*	S. 7d - 6b
23) S. 4e - 6f	T. 8*a* - 8*d*
24) 5e - 6e	T. 8*d* - 6*d*

Weiß.	Schwarz.
25. 6e - 7f *	K. 7e - 7f
26) K. 5f - 5g	K. 7*f* - 7*g*
27. S. 6f - 5h *	K. 7g - 7h
28. Tr. 1f - 7f *	K. 7h - 8g
29. Tr. 7f - 7b	T. 6d - 8d
30) Tr. 7*b* - 6*b*	

---

22. Es wäre nicht gut gespielt, wenn ich mit Lr. 3b - 5d seinen Springer genommen hätte. Denn indem er durch 6c - 5d diesen Läufer wieder schlüge, würde dieser Bauer meine Absichten sehr behindern. Es ist also besser, daß ich auch meinen Springer in Thätigkeit setze.

23. Hätte er Sr. 5d - 6f gezogen, so würde ich diesen Springer nicht nur mit 5e - 6f* wiedernehmen, sondern auch durch T. 1e - 7e seinen Bauer 7f angreifen.

24. Hätte er dafür 7f - 6e gezogen, so würde er in wenigen Zügen verloren haben, weil er diesen Bauer wieder eingebüßt hätte. — Oder hätte er Sr. 5d - 6f gezogen, so würde ich durch 6e - 7f* eine sehr gute Stellung bekommen.

26. Um dem Schach von meinem Thurn 1f zu entgehen, wenn ich meinen Springer 6f wegziehn sollte.

30. Ich werde sehr bald gewinnen. — Der Gewinn dieses Spiels beruhte auf meinem 12 Zuge und dem guten Gebrauche meines Königs.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	Lr. 8f - 5c
5. 2d - 4d	Lr. 5c - 6b
6. Sr. 1g - 3f	D. 4h - 4g
7) Lr. 4c - 7f *	K. 8*e* - 8*f*
8. 2h - 3h	D. 4g - 3g
9) S. 1b - 3c	K. 8*f* - 7*f*
10. S. 3c - 2e	D. 3g - 6g
11) Sr. 3*f* - 5*e* *	

7. Denn wenn er den Läufer nimmt, so verliert er seine Königin durch Sr. 3f - 5e *.

9. Wenn auch sein König meinen Läufer nicht nimmt, so ist es doch dasselbe, weil seine Königin keinen Ort zu ihrer Sicherheit mehr finden kann.

11. Ich gewinne seine Königin und das Spiel.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
4.	- -	7d - 6d
5.	Sr. 1g - 3f	L. 8c - 4g
6.	2d - 4d	7g - 5g
7)	S. 1b - 3c	D. 4h - 5h
8)	2h - 4h	7h - 6h
9)	K. 1f - 2f	L. 4g - 3f
10.	2g - 3f	D. 5h - 6g
11.	4h - 5g	D. 6g - 5g
12.	S. 3c - 2e	S. 8b - 7d
13.	S. 2e - 4f	D. 5g - 8d
14.	2c - 3c	S. 7d - 6b
15.	Lr. 4c - 3d	D. 8d - 7d
16.	L. 1c - 3e	K. rochirt
17.	2a - 4a	K. 8c - 8b
18.	4a - 5a	S. 6b - 8c
19.	2b - 4b	7c - 6c
20.	4b - 5b	6c - 5b
21)	5a - 6a	7b - 6b
22.	D. 1d - 3b	Sr. 8g - 6f
23.	Lr. 3d - 5b	D. 7d - 7c
24.	4d - 5d	Lr. 8f - 7g
25.	Lr. 5b - 6c	Sr. 6f - 7d
26.	S. 4f - 3d	Sr. 7d - 5e
27.	S. 3d - 5e	Lr. 7g - 5e
28.	3f - 4f	Lr. 5e - 7g
29.	L. 3e - 4d	Lr. 7g - 4d
30.	3c - 4d	D. 7c - 7e
31.	2f - 3f	T. 8d - 8g
32.	T. 1a - 1c	T. 8g - 6g
33.	Lr. 6c - 7b	Tr. 8h - 8g
34.	T. 1c - 8c*	Tr. 8g - 8c
35.	Lr. 7b - 8c	K. 8b - 8c
36.	Tr. 1h - 1c*	K. 8c - 8b
37.	D. 3b - 4c	D. 7e - 7d
38)	4f - 5f	T. 6g - 8g
39)	D. 4c - 6c	D. 7d - 6c
40.	5d - 6c	K. 8b - 7c
41.	4d - 5d	6h - 5h
42.	Tr. 1c - 1h	T. 8g - 8h
43.	Tr. 1h - 1g	T. 8h - 7h
44)	Tr. 1g - 8g	6b - 5b
45.	Tr. 8g - 8a	K. 7c - 6b
46.	Tr. 8a - 8b*	K. 6b - 7c
47.	Tr. 8b - 7b*	K. 7c - 8d
48.	4e - 5e	6d - 5e
49)	5d - 6d	K. 8d - 8c
50.	6d - 7d*	K. 8c - 8d
51.	Tr. 7b - 8b*	K. 8d - 7e
52)	7d - 8d D. +	

7. Hätte er, anstatt sie zurückzuziehen, mit L. 4g - 3f geschlagen, so würde ich dagegen D. 1d - 3f ziehn und hernach durch 2g - 3g mein Spiel wohl ordnen.

8. Zöge er dafür 7f - 6f, so würde ich mit Lr. 4c - 8g schlagen, und hernach S. 3c - 5d ziehn und dadurch ein gutes Spiel bekommen.

9. Wenn er seine Königin zurückgezogen, oder sonst einen andern Zug dafür gethan hätte, so müßte ich 4h - 5g nehmen. Denn es ist bey dem Angriff in Gambitspielen rathsam, die Bauern an der Seite des feindlichen Königs zu trennen.

21. Um ihn von der Beschützung seines Bauers abzuhalten.

38. Um seinen Zug D. 7d - 3h* zu verhüten.

39. Wenn er seine Königin, statt zu wechseln, zurückzöge, so würde ich meinen Bauer 4e vorrücken, und

entweder seine Königin rauben, oder ihn matt setzen.

44. Wenn er statt dessen 5h-4h zieht, um in die Dame zu kommen, so wird er doch um einen Zug zu spät anlangen.

49. Um nicht durch Tr. 7b - 8b matt zu werden.

52. Man sieht wohl, daß ich ohne Hülfe meines Königs meine Absicht schwerlich erreicht haben würde. Denn hätte ich nach 1c rochirt, so wäre mir mein König zu entfernt geblieben, und mehr hinderlich, als beförderlich gewesen. — Auch merke man, daß das Feld 2f für meinen König das beßte ist, wenn ich nicht rochire.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
9. - -	L. 4g - 3f
10) D. 2e - 3f	D. 5*h* - 3*f**
11. 2g - 3f	Lr. 8f - 7g
12. 2h - 4h	7h - 6h
13. Tr. 1h - 1g	Sr. 6f - 7h
14. L. 1c - 4f	Lr. 7g - 4d*
15. 3c - 4d	5g - 4f
16. Tr. 1g - 7g	S. 8b - 6c
17. S. 1b - 3c	S. 6c - 4d
18. Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 8f
19. T. 1a - 1g	S. 4d - 6c
20) Lr. 7f - 3b	T. 8*a* - 8*d*
21. Tr. 7g - 7f*	K. 8f - 8e
22. T. 1g - 7g	Sr. 7h - 8f
23) S. 3c - 5*d*	

10. Hätte er die Königin nicht genommen, so hätte ich sogleich 2h-4h ziehn müssen, um seine Bauern zu trennen.

20. Wenn er anders gezogen hätte, so würde ich Tr. 7g-7h nehmen, und hernach mit Tr. 1g-8g Schach geben, um den Thurn 8d zu rauben.

23. Ich werde unfehlbar gewinnen.

IV. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
11. - -	Sr. 6f - 4g*
12) K. 2f - 1g	5g - 4*h*
13. L. 1c - 4f	Sr. 4g - 6f
14. S. 1b - 3a	D. 5h - 3f
15. 2g - 3f	6f - 5h
16. Tr. 1h - 4h	Sr. 5h - 4f
17. Tr. 4h - 4f	7f - 6f
18. K. 1g - 2f	K. rochirt
19. Lr. 4c - 6e	Lr. 8f - 7e
20. T. 1a - 1h	K. 8c - 8b
21. Lr. 6e - 7d	T. 8d - 7d
22. T. 1h - 6h	7b - 6b
23. Tr. 4f - 5f	Lr. 7e - 8d
24. Tr. 5f - 5h	K. 8b - 7b
25. 3f - 4f	7c - 6c
26) 4*f* - 5*f*	

12. Hätte er irgend einen andern Zug gethan, so hätte ich 4h - 5g genommen.

26. Da er in dieser Lage mich nicht angreifen kann, so werde ich bald S. 3a - 5b ziehn, um seinen Bauer 7a zu nehmen und dadurch das Spiel zu gewinnen.

Drittes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	11) Lr. 2e - 3d	K. *roch.* - 8g
2) 2f - 4f	7*d* - 5*d*	12) L. 1c - 5*g*	7h - 6h
3) 4e - 5d	D. 8*d* - 5*d*	13. L. 5g - 4h	D. 7e - 8d
4. 4f - 5e	D. 5d - 5e*	14) S. 3c - 4*e*	Lr. 6d - 7e
5) Lr. 1*f* - 2*e*	Lr. 8f - 6d	15) D. 1d - 2e	D. 8*d* - 7*c*
6. Sr. 1g - 3f	D. 5e - 7e	16. S. 4e - 6f*	S. 7d - 6f
7. 2d - 4d	L. 8c - 6e	17. L. 4h - 6f	Lr. 7e - 6f
8. K. rochirt	S. 8b - 7d	18. D. 2e - 4e	7g - 6g
9. 2c - 4c	7c - 6c	19) Sr. 3f - 5e	Lr. 6*f* - 5*e*
10. S. 1b - 3c	Sr. 8g - 6f	20) 4d - 5e	T. 8*a* - 8*d*

---

2. Zöge er dafür 7d-6d, so würde dieser Zug das ganze Spiel verändern. Siehe I. Veränderung.

3. Oder 5e-4f. Siehe II. Veränderung.

5. In dieser Lage scheint das Spiel gleich zu stehen. Indessen habe ich doch den Vortheil, daß auf meinem linken Flügel 4 Bauern stehn, unter welchen der Bauer der Königin 2d ist; seine Bauern dagegen sind zu 3 und 3 zertheilt, und von der Mitte abgesondert. Deswegen kann ich verhindern, daß seine Steine die Mitte nicht einnehmen.

11. Oder er rochirt nach 8c. Siehe III. Veränderung.

12. Wenn er nicht nach 8g rochirt hätte, so wäre dieser Zug mir nicht vortheilhaft. Denn wenn er meinen Läufer durch 7h-6h forttreibt, so habe ich einen verlornen Zug gethan, oder ich muß seinen Springer 6f dagegen vertauschen, der durch den Springer 7d wieder ersetzt werden kann. — Jetzt aber ist mein Zug gut, um die seinen König bedeckenden Bauern hervorzulocken und alsdann ihn desto leichter anzugreifen.

14. Dieser Zug wäre für mich entscheidend gewesen, wenn der Gegner seine Königin nicht an einen Ort gezogen hätte, wo sie den Zug Lr. 6d-7e hätte unterstützen können.

15. Wenn er statt dessen Sr. 6f-4e geschlagen hätte, so müßte ich mit D. 2e-4e wieder schlagen und ihn mit D. 4e-7h + bedrohen.

19. Hätte er seinen Läufer zurückgezogen, so gewönne ich mit Sr. 5e-6g.

20. Wenn er mit L. 6e-5f meine Königin angegriffen hätte, so würde ich durch Tr. 1f-5f gegen seinen König eine ihm sehr gefährliche Oeffnung machen.

Weiß.	Schwarz.
21) Tr. 1f - 6f	D. 7c - 7d
22. Tr. 6f - 6g *	7f - 6g
23) D. 4e - 6g *	K. 8g - 8h
24) D. 6g - 6h*	

21. Ohne diesen Zug würde ich durch Tr. 6f-6e das Spiel unfehlbar gewinnen.

23. Zöge er dafür D. 7d-7g, so würde ich durch D. 6g-6e * seinen Läufer rauben und das Spiel gewinnen.

24. In dieser Stellung ist es am rathsamsten, daß ich dadurch das Spiel aufhebe, daß ich unabläßig Schach biete.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	7d - 6d
3. Sr. 1g - 3f	L. 8c - 4g
4) Lr. 1f - 4c	S. 8b - 6c
5) 2c - 3c	L. 4g - 3f
6. D. 1d - 3f	Sr. 8g - 6f
7. 2d - 3d	S. 6c - 5a
8. Lr. 4c - 5b*	7c - 6c
9. Lr. 5b - 4a	7b - 5b
10) Lr. 4a - 2c	Lr. 8f - 7e
11. 3d - 4d	5e - 4d
12. 3c - 4d	K. rochirt
13. L. 1c - 3e	S. 5a - 4c
14) S. 1b - 2d	S. 4c - 2b
15) 2g - 4g	S. 2b - 4c
16. S. 2d - 4c	5b - 4c
17. 4g - 5g	Sr. 6f - 7d
18. 2h - 4h	D. 8d - 5a*
19. K. 1e - 1d	D. 5a - 3a
20. T. 1a - 1c	D. 3a - 2a
21) D. 3f - 5h	T. 8a - 8b
22. 4e - 5e	7g - 6g
23. D. 5h - 2e	T. 8b - 2b
24. 4h - 5h	6c - 5c
25) 5h - 6g	7f - 6g
26) Tr. 1h - 7h	K. 8g - 7h
27. D. 2e - 5h*	K. 7h - 8g
28. D. 5h - 6g *	K. 8g - 8h
29. D. 6g - 7h+	

4. Bey der Vertheidigung muß man oft wider die allgemeinen Regeln handeln, um die Absichten des Gegners zu vereiteln; seltener beym Angriff. — Dieser Zug hat den Zweck, theils seinen Bauer 5e zu schützen, theils meinen Läufer 4c anzugreifen, der ihm auf dieser Linie sehr lästig ist. Hätte er dafür irgend einen andern Zug gethan, so würde ich 4f - 5e ziehn und hernach nicht nur mit Lr. 4c-7f * seinen Bauer gewinnen, sondern, wenn er ihn mit K. 8e - 7f wiedernähme, durch Sr. 3f-5e* den Läufer 4g mit meiner Königin erobern. — Oder hätte er statt dessen 5e-4f gezogen, so würde ich 2d-4d ziehn, und dann käme

eins der vorigen Gambitspiele heraus.

9 Hätte er irgend einen andern Zug gethan, der keinen meiner Steine angriffe, so würde ich D. 1d-3b ziehn, wie oben beym ersten Gambitspiele, in der sechsten Veränderung und im neunten Zuge.

10. Meine drey letzten Züge scheinen verlorne Züge zu seyn. Allein sie sind es nicht. Denn um meinen Läufer zu verjagen, hat er sein Spiel in eine solche Lage gebracht, daß er ohne Gefahr nicht mehr nach 8c rochiren kann. — Wenn er aber nach 8g rochirt, so hat mein Läufer jetzt eine gute Stellung. Auch werde ich nun die Mitte behaupten und das Spiel gewinnen können.

14. Die Bauern der Springer und Thürne sind, wenn sie von den Mittelbauern getrennt sind, nicht von sonderlicher Wichtigkeit; deswegen verstatte ich ihm lieber das Wegnehmen meines Bauers 2b, als daß ich Zeit zum Angriff verliere.

15. Um hernach seinen Springer 6f zu vertreiben. Dies hätte auch wohl durch 4e-5e erreicht werden können, aber dann hätte er seinen Springer auf 5d gesetzt, und wäre dadurch meinem Angriff hinderlich geworden. — Hier sieht man, wie nützlich die vorgerückten Mittelbauern sind, weil sie den Springer zurücktreiben, und außer Stand setzen, zu schaden.

21. Um ihn zu verleiten, daß er mit 7g-6g meine Königin angreife, weil ich dann mit dem Bauer 4h eine Oeffnung gegen seinen König machen werde.

25. Hätte er statt dessen 7h-6g gezogen, so würde ich durch D. 2e-2h gewinnen.

26. Zieht er, statt den Thurn zu schlagen, Tr. 8f-7f, so ziehe ich Tr. 7h-6h zurück, unterstütze diesen Thurn hernach durch D. 2e-2h und die Wirkung wird dieselbe seyn.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	- -	5e - 4f
4.	Sr. 1g - 3f	D. 8d - 5d
5.	2d - 4d	D. 5d - 4e*
6)	K. 1e - 2f	Lr. 8f - 7e
7.	Lr. 1f - 3d	D. 4e - 6c
8.	L. 1c - 4f	L. 8c - 6e
9.	D. 1d - 2e	D. 6c - 7d
10.	2c - 4c	7c - 6c
11.	S. 1b - 3c	Sr. 8g - 6f
12.	2h - 3h	K. rochirt
13.	2g - 4g	Lr. 7e - 6d
14.	Sr. 3f - 5e	Lr. 6d - 5e
15)	4d - 5e	Sr. 6f - 8e
16.	T. 1a - 1d	D. 7d - 7e
17.	4g - 5g	S. 8b - 7d
18)	D. 2e - 5h	7g - 6g
19.	D. 5h - 6h	D. 7e - 5c
20.	K. 2f - 3g	S. 7d - 5e
21)	S. 3c - 4e	D. 5c - 4d
22.	S. 4e - 6f*	Sr. 8e - 6f
23)	5g - 6f	

---

6. Hätte er seinen König nicht bedeckt, und doch seine Königin stehn lassen, so würde er sie und das Spiel

bald verlieren, wenn ich mit Lr. 1f-5c* und Tr. 1h - 1e seinen König und Königin angriffe.

15. Um seinen Springer zum Rückzuge zu zwingen, welcher keinen Ort zum Vorrücken mehr hat. Hätte ich aber mit L. 4f - 5e geschlagen, so wäre sein Springer nicht gewichen.

18. Ueber diesen Zug siehe die Anmerkung zum 21. Zuge auf der vorigen Seite.

21. Zöge er seine Königin anderswohin, so würde er seinen Springer verlieren.

23. Nach diesem Zuge mag er ziehen, was er will, so ist er doch durch D. 6h - 7g matt.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
11.	- -	K.roch - 8c
12)	Tr. 1f - 1e	D. 7e - 8f
13.	D. 1d - 4a	K. 8c - 8b
14)	L. 1c - 3e	6c - 5c
15.	4d - 5d	L. 6e - 4g
16.	2b - 4b	L. 4g - 3f
17.	2g - 3f	T. 8d - 8e
18.	S. 3c - 5b	7a - 6a
19.	S. 5b - 6d	D. 8f - 6d
20.	T. 1a - 1b	S. 7d - 5e
21.	Lr. 3d - 2e	Sr. 6f - 7d
22.	D. 4a - 5a	D. 6d - 6g*
23)	K. 1g - 1h	D. 6g - 6d
24.	4b - 5c	Sr. 7d - 5c
25.	T. 1b - 6b	D. 6d - 8f
26.	Tr. 1e - 1b	S. 5e - 7d
27.	T. 6b - 6a	Sr. 5c - 6a
28.	D. 5a - 6a	T. 8c - 7c
29.	5d - 6d	T. 7c - 8c
30.	D. 6a - 7a+	

12. Um dem Verlust eines Hauptsteins auszuweichen, wenn ich 4d - 5d ziehe.

14. Zöge er statt dessen S. 7d - 5c zum Angriff auf meine Königin, so müßte ich D. 4a - 3b ziehen und hernach den Bauer 2a vorrücken, um seinen Springer zu verjagen.

23. Hätte er dafür mit 5c - 4b geschlagen, so würde ich durch T. 1b - 4b wiederschlagen, und hernach mit Tr. 1e - 1b meine Thürne verdoppeln müssen.

Viertes Spiel.

Anm. Dies ist das Gambitspiel des Cunningham.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e
2. 2f - 4f	5e - 4f
3. Sr. 1g - 3f	Lr. 8f - 7e
4. Lr. 1f - 4c	Lr. 7e - 4h*
5. 2g - 3g	4f - 3g
6. K. rochirt	3g - 2h*
7) K. 1g - 1h	Lr. 4*h* - 6*f*
8) 4e - 5e	7*d* - 5*d*
9. 5e - 6f	Sr. 8g - 6f
10. Lr. 4c - 3b	L. 8c - 6e
11) 2*d* - 3*d*	7*h* - 6*h*
12. L. 1c - 4f	7c - 5c
13. L. 4f - 2h	S. 8b - 6c
14) S. 1b - 2d	Sr. 6*f* - 4g
15) D. 1*d* - 2*e*	Sr. 4g - 2h
16) D. 2e - 2h	D. 8*d* - 8*b*

7. Zöge er dafür Lr. 4h - 7e, so würde dieser Zug mir bald den Sieg verschaffen. Siehe I. Veränderung.

8. Wenn er diesen Läufer nicht aufopferte, so würde ich das Spiel gewinnen. Da er aber für diesen hingegebenen Stein drey Bauern mehr behält, so wird er durch die Stärke derselben siegen, wenn er damit nicht eher vorrückt, als bis seine Hauptsteine im Stande sind, sie zu beschützen.

11 *W*. Mit dem Zuge 2d - 4d würde ich seinen Springern das Eindringen in mein Spiel zu meinem großen Nachtheile verstattet haben. Siehe III. Veränderung.

11 *S*. Dieser Zug ist von großer Wichtigkeit. Denn er hindert mich, durch L. 1c - 5g seinen Springer 6f anzugreifen, und dadurch seine Bauern zu zerstreuen, indem ich meinen Thurn mit seinem Springer vertauschte. Hierdurch würde der Vortheil auf meine Seite gekommen seyn.

14. Um meinen Läufer 2h zu rauben, welcher ihm sehr hinderlich seyn würde, wenn er nach 8c rochirte. — Ueberhaupt wenn man in vorgerückten Bauern seine Stärke hat, so muß man die feindlichen Läufer zu nehmen suchen, weil sie den Gang der Bauern mehr aufhalten, als die Thürne.

15. Um meinen Läufer zu ersetzen, der, ohne meine Lage noch mehr zu verschlimmern, nicht mehr zu retten ist. Denn hätte ich ihn auf 4f gezogen, so würde er mit 7g - 5g sich zum Gewinn wohl angeordnet haben.

16. Wenn er sie anderswohin zöge, so würde sie in ihrer Wirksamkeit etwas behindert werden. Er bietet sie zum Umtauschen an, um sie, wenn ich sie nicht nehme, nachher auf 6d zum Angriff zu stellen.

Weiß.	Schwarz.
17) D. 2*h* - 8*b*	T. 8a - 8b
18. T. 1a - 1e	K. 8e - 7d
19. Sr. 3f - 5e*	S. 6c - 5e
20. T. 1e - 5e	K. 7d - 6d
21. Tr. 1f - 1e	7b - 5b
22. 2c - 3c	T. 8b - 8e
23. 2a - 4a	7a - 6a
24. S. 2d - 3f	7g - 5g
25) K. 1h - 2g	7*f* - 6*f*
26. T. 5e - 2e	6h - 5h
27. 4a - 5b	6a - 5b
28) Tr. 1e - 1a	T. 8*e* - 8*a*
29) T. 1*a* - 1*e*	L. 6e - 7d
30. 3d - 4d	5c - 4c
31) Lr. 3b - 2c	5*h* - 4*h*
32) Tr. 1e - 1h	Tr. 8*h* - 5*h*
33. 2b - 3b	T. 8a - 8h
34. 3b - 4b	5g - 4g
35. S. 3f - 2d	Tr. 5h - 5g
36. Tr. 1h - 1f	4g - 3g
37. Tr. 1f - 6f*	K. 6d - 7c
38. Tr. 6f - 6g	4h - 3h*
39. K. 2g - 1g	3g - 2g
40. Tr. 6g - 5g	3h - 2h*
41. K. 1g - 2g	2h - 1hD*
42. K. 2g - 2f	T. 8h - 8f*
43. K. 2f - 3e	D. 1h - 3h*
44) S. 2d - 3f	D. 3*h* - 3*f**

17. Ohne diese Umtauschung wäre mein Spiel noch schlechter.

25. Hätte er dafür 7f-5f gezogen, so würde ich durch Lr. 3b-5d Vortheil erhalten haben.

28. Man muß, so viel als möglich, zu verhindern suchen, daß sich die feindlichen Thürne nicht vor einander stellen, besonders auf einer offnen Linie.

29. Deswegen schlage ich den angebotenen Wechsel aus.

31. Um hernach durch 5g - 4g meinen Springer 3f anzugreifen, welcher sich auf 4h nicht nur sicher hätte retten, sondern auch seine Bauern am Vorrücken verhindern können.

32. Nach der oben S. 205. Zug 32. gegebenen Regel durfte er nicht 4h-3h* ziehn.

44. Seine Königin nimmt hernach mit D. 3f-4f* meinen Thurn 5g, und giebt im folgenden Zuge matt.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7. - -	Lr. 4h - 7e
8) Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 7f
9. Sr. 3f - 5e*	K. 7f - 6e
10. D. 1d - 4g*	K. 6e - 5e
11. D. 4g - 5f*	K. 5e - 6d
12. D. 5f - 5d†	

8. Oder K. 8e - 8f. Siehe II. Veränderung.

II. Veränderung. (*I.*)

Weiß.	Schwarz.
8. - -	K. 8e - 8f
9. Sr. 3f - 5e	Sr. 8g - 6f
10. Lr. 7f - 3b	D. 8d - 8e
11. Sr. 5e - 7f	Tr. 8h - 8g
12. 4e - 5e	7d - 5d
13. 5e - 6f	7g - 6f
14. Lr. 3b - 5d	L. 8c - 4g
15. D. 1d - 1e	L. 4g - 5h
16) 2*d* - 4*d*	L. 5h - 7f
17. L. 1c - 6h*	Tr. 8g - 7g
18. S. 1b - 3c	L. 7f - 5d
19. S. 3c - 5d	D. 8e - 7f
20. S. 5d - 7e	D. 7f - 7e
21. D. 1e - 7e	K. 8f - 7e
22) L. 6*h* - 7*f*	

16. Blos um das Spiel abzukürzen.

22. Ich muß gewinnen, weil ich einen Thurn mehr und eine vortheilhafte Stellung habe.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
11. 2d - 4d	Sr. 6f - 5e
12. L. 1c - 4f	7f - 5f
13) S. 1*b* - 2*d*	D. 8*d* - 7*e*
14) 2c - 4c	7c - 6c
15. 4c - 5d	6c - 5d
16. T. 1a - 1c	S. 8b - 6c
17. S. 2d - 4e	5f - 4e
18. Sr. 3f - 2h	K. roch. - 8g
19. D. 1d - 2d	7h - 6h
20. T. 1c - 5c	T. 8a - 8d
21. Lr. 3b - 4a	7g - 5g
22. L. 4f - 3e	Tr. 8f - 1f*
23. Sr. 2h - 1f	D. 7e - 6d
24. D. 2d - 2h	K. 8g - 7g
25. D. 2h - 6d	T. 8d - 6d
26. 2a - 3a	K. 7g - 6g
27. 2b - 4b	6h - 5h
28. 4b - 5b	S. 6c - 7e
29. T. 5c - 7c	T. 6d - 7d
30) T. 7*c* - 7*d*	L. 6e - 7d
31. K. 1h - 2g	5h - 4h
32. L. 3e - 2f	K. 6g - 5h
33. Lr. 4a - 1d*	L. 7d - 4g
34. Lr. 1d - 4g	K. 5h - 4g
35. Sr. 1f - 3e*	K. 4g - 4f
36. K. 2g - 3h	K. 4f - 3f
37. Sr. 3e - 4g	Sr. 7e - 5f
38. L. 2f - 1g	4e - 3e
39. 3a - 4a	3e - 2e
40) L. 1g - 2f	S. 6c - 4*d*

13 *W.* Um den Gegner zu verleiten, ihn mit Sr. 4e - 2d zu nehmen.

13 S. Er nimmt ihn nicht. Denn ein Springer, der von zwey Bauern unterstützt ist, und von keinem feindlichen Bauer angegriffen werden kann, wie hier, ist wenigstens so viel werth, als ein Thurn, weil er mir so lästig wird, daß ich gezwungen werde, ihn zu nehmen. Dadurch verbindet er aber seine Bauern wieder. Da ich denselben keine Bauern entgegenzustellen mehr habe, so kann ich ihr Vorrücken zur Dame auch nur durch den Verlust eines Hauptsteins verhindern.

14. Zöge er dafür 5d-4c, so verlöre sein Spiel einen großen Theil seiner Stärke. Denn sein Springer 4e bliebe nur von Einem Bauer unterstützt, und müßte, um letztern zu erhalten, zurückgezogen werden.

30. Wenn ich ihn auch nicht nehme, so ist es doch dasselbe Spiel.

40. In dieser Lage gewinnt der S. das Spiel.

Fünftes Spiel.

Anm. Dies ist ein Gambitspiel des Doctor Salvio aus seiner zu Neapel 1723 gedruckten Abhandlung, mit Philidors Verbesserung.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	5. Sr. 3f - 5e	D. 8d - 4h*
2. 2f - 4f	5e - 4f	6. K. 1e - 1f	Sr. 8g - 6f
3. Sr. 1g - 3f	7g - 5g	7) D. 1*d* - 1*e*	D. 4*h* - 1*e*
4. Lr. 1f - 4c	5g - 4g	8) K. 1f - 1e	Sr. 6*f* - 4*e*

---

7 *W.* Oder Lr. 4c - 7f*, siehe I; — oder 2d - 4d, siehe III. Veränderung.

7 S. Hätte er dafür 4g - 3g gezogen, so müßte ich sogleich Lr. 4c - 7f*, und dann Sr. 5e - 3f ziehn.

8. Oder zum Angriff meines Springers 7d - 6d. Siehe IV. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
9) Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 7e
10) Lr. 7f - 3b	Sr. 4e - 6f
11) 2d - 4d	7d - 6d
12) Sr. 5e - 3d	4f - 3f

Weiß.	Schwarz.
13) 2g - 3f	4g - 3f
14. K. 1e - 2f	L. 8c - 4g
15. L. 1c - 5g	S. 8b - 7d
16) S. 1b - 2d	T. 8a - 8e

9. Wenn er statt dessen K. 8e-8d gezogen hätte, so hätte ich meinen Läufer zurückziehn müssen, um durch Sr. 5e-7f* zugleich seinen Thurn anzugreifen, oder doch zu machen, daß er um einen Zug zu kurz komme.

10 *W.* In dieser Stellung muß ich entweder seinen Bauer 4g gewinnen, oder die Umtauschung meines Springers gegen seinen Thurn erhalten.

10 *S.* Zöge er statt dessen 7d-6d, so müßte ich durch Sr. 5e-7f seinen Thurn angreifen und alsdann mit Sr. 7f-6d schlagen, indeß mein Läufer 3b seinen Thurn 8g gefangen gehalten hätte.

11. Ich würde nicht so gut Sr. 5e-7f ziehn, weil dieser Springer sich nicht zurückziehn könnte und verloren wäre.

12. Weil er ihn länger nicht beschützen kann.

13. Ich muß ihn ohne Anstand nehmen. Denn jeder einzelne und auf das feindliche Gebiet gekommene Bauer muß verloren seyn.

16. Ich habe eine bessere Stellung. Unterdessen ist diese Art des Gambitspiels nicht rathsam gegen einen Spieler, dem man einen Stein vorgiebt, ob sie gleich bey einem gemeinen Spiele ohne Vorgeben sehr vortheilhaft ist.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7) Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 7e
8) Lr. 7f - 3b	7d - 6d
9) Sr. 5e - 3d	Sr. 6f - 5h
10) D. 1d - 1e	4g - 3g
11) K. 1f - 1g	Lr. 8f - 7g
12) 2c - 3c	D. 4h - 5g
13. Lr. 3b - 1d	L. 8c - 4g
14. Lr. 1d - 4g	D. 5g - 4g
15) 2h - 3h	D. 4g - 6g
16) D. 1e - 2e	S. 8b - 7d
17) Sr. 3d - 1e	

7. Hier steht er am beßten, und besser, als auf 8d, wohin ihn Salvio setzt. Siehe II. Veränderung.

8 *W.* Um den Läufer nicht zu verlieren.

8 *S.* Zöge er statt dessen Sr. 6f-4e, so hätte ich mit D. 1d-1e die Ver-

wechselung der Königinnen anbieten müssen, und dadurch mein Spiel in Vertheidigungszustand gesetzt. — Oder zöge er dafür Sr. 6f - 5h, so müßte ich D. 1d - 4g ziehn. Er würde zwar mit Sr. 5h - 3g Schach bieten, aber ich würde 2h - 3g dagegen ziehn, meinen Thurn aufopfern, und eine gute Stellung haben.

9. Dieser Zufluchtsort ist freilich für diesen Springer sehr schlecht; er wäre aber durch den Angriff seines Thurns 8h durch Sr. 5e - 7f sehr ins Gedränge gerathen. Die Ursach dieser für mich beschwerlichen Stellung ist im 7. Zuge des S. zu suchen.

10. Wenn er Sr. 5h - 3g* gezogen hätte, so würde ich durch Zurückziehung meines Königs einen Stein gewonnen, und im Fall er den Tausch der Königinnen angeboten hätte, seinem Angriff ein Ende gemacht haben.

11. Um meinen Thurn 1h zu unterstützen.

12. Durch 2h - 3g würde ich bald matt werden.

15. Es ist besser, diesen Bauer vorzurücken, als damit seinen Bauer 3g zu schlagen, damit er nicht seinen Springer auf 3g festsetze.

16. Ich habe nun weiter kein Mittel, den Steinen meines linken Flügels einen freien Ausgang zu verschaffen, als meinen Springer 3d auf 3f zu bringen.

17. In dieser Lage hat der S. Vortheil. Doch bin ich noch nicht ohne alle Hoffnung, weil ich vielleicht meine Bauern in der Mitte noch werde vereinigen können.

II. Veränderung. (I.)

Weiß.		Schwarz.
7)	- -	K. 8e - 8d
8)	2d - 4d	4f - 3f
9)	S. 1b - 3c	7d - 6d
10.	Sr. 5e - 3d	3f - 2g*
11.	K. 1f - 2g	D. 4h - 3h*
12)	K. 2g - 1g	4g - 3g
13)	Sr. 3d - 4f	

7. Dieser Zug ist um deswillen schlechter, als K. 8e - 7e, weil ich nun nicht mehr genöthigt bin, meinen Läufer 7f zu entfernen, welcher seinen Springer abhält, sich auf 5h zu begeben; ein Zug, der mir sehr gefährlich seyn würde.

8 *W.* Hätte ich den Läufer zurückgezogen, um Sr. 5e - 7f* zu ziehen, so würde er seinen Springer 6f auf 5h bringen, seinen Thurn preisgeben, aber das Spiel gewinnen.

8 *S.* Er könnte auch 7d - 6d ziehn, um meinen Springer zurückzutreiben. Oder Sr. 6f - 4e. In diesem Falle müßte ich mit D. 1d - 1e ihm den Tausch der Königinnen anbieten.

9. Wenn ich 2g - 3f zöge, so würde er das Spiel gewinnen.

12. Zöge ich K. 2g - 2f, so würde er durch 4g - 3g* im Vortheil seyn.

13. Dieser Zug nöthigt ihn, seine Königin zurückzuziehn, und giebt mir Zeit, mich zur Vertheidigung einzurichten. Wenn ich es gar zur Verwechselung der Königinnen bringen kann, so wird meine Stellung noch besser seyn, weil meine Bauern auf der Mitte stehen und weiter vorgerückt sind.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7) 2d - 4d	7*d* - 6*d*
8. Sr. 5e - 3d	4f - 3f
9. S. 1b - 3c	3f - 2g*
10) K. 1f - 2g	D. 4*h* - 3*h**

---

7. Zöge er Sr. 6f-4e, so müßte ich D. 1d-1e ziehen.

10. Es wäre überflüssig, das Spiel weiter fortzuführen. Ich thue die nemlichen Züge, als in der zweyten Veränderung, nur daß ich einen Bauer weniger habe.

IV. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
8) - -	7*d* - 6*d*
9. Sr. 5e - 7f	6d - 5d
10) Lr. 4*c* - 5*d*	Sr. 6f - 5d
11) Sr. 7f - 8h	Sr. 5*d* - 6*f*
12. 2d - 3d	Lr. 8f - 7g
13) 2c - 3c	Lr. 7g - 8h
14. L. 1c - 4f	7c - 6c
15) S. 1*b* - 2*d*	

---

8. Hätte er statt dessen S. 8b-6c gezogen, so würde ich mit Sr. 5e-6c diesen Springer schlagen, und mit 2d - 3d meinen Bauer 4e unterstützen.

10. Nicht so gut hätte ich mir meinen Läufer nehmen lassen, weil sein Springer in Gefahr bleibt, genommen zu werden.

11. Wenn er dafür Sr. 5d-4b gezogen hätte, um mit Sr. 4b-2c* zu schlagen, so hätte ich S. 1b-3a ziehn müssen, um dies zu hindern.

13. Weil er sonst Sr. 6f-4e gezogen und dann mit seinem Läufer meinen Bauer 2b genommen hätte.

15. In dieser Lage thue ich besser, meinen König unter die Bauern vorzurücken, als zu rochiren. — Ich habe eine bessere Stellung, als er.

Sechstes Spiel.

Das Gambit von der Königin.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	2d - 4d	7d - 5d	7)	S. 3c - 4a	Lr. 5c - 1g
2.	2c - 4c	5d - 4c	8)	Tr. 1h - 1g	K. *rochirt*
3)	2e - 4e	7e - 5e	9.	S. 4a - 3c	5f - 4e
4)	4d - 5d	7f - 5f	10)	Lr. 1f - 4c	4e - 3f
5.	S. 1b - 3c	Sr. 8g - 6f	11)	2g - 3f	L. 8c - 5f
6.	2f - 3f	Lr. 8f - 5c	12.	L. 1c - 3e	S. 8b - 7d

3 *W.* Wenn ich statt dessen 2e-3e zöge, so könnte er meinen Läufer 1c bis zur Hälfte des Spiels außer Thätigkeit setzen. Siehe I. Veränderung. Durch diesen Zug kann man nur gegen einen schlechten Spieler gewinnen.

3 *S.* Thäte er zur Beschützung des Gambitbauers 4c den Zug 7b-5b, so verlöre er das Spiel. Siehe II. Veränderung. — Zöge er aber, statt dieser Züge, etwas anders, so würde ich durch 2f - 4f mein Spiel in die beßte Lage setzen, weil ich drey Bauern in gleicher Reihe auf der Mitte hätte.

4 *W.* Zöge ich 4d-5e, so hätte ich den Vortheil des Angriffs verloren. Siehe III. Veränderung.

4 *S.* Hätte er einen andern Zug gethan, so würde ich durch 2f-4f meine Steine vollkommen frei gemacht haben.

7 *W.* Um seinen Läufer 5c zu verjagen. Hätte ich aber dafür Lr. 1f-4c gezogen, so würde ich das Spiel verlieren. Siehe IV. Veränderung.

7 *S.* Zöge er Lr. 5c-4d, so müßte ich mit Sr. 1g-2e diesen Läufer angreifen und im folgenden Zuge ihn nehmen.

8. Wenn er 7b-5b zur Beschützung des Gambitbauers 4c gezogen hätte, so würde ich wieder verlieren. Siehe V. Veränderung. — Hätte er aber 5f-4e gezogen, so würde ich mit 3f - 4e wiederschlagen. Diesen Bauer dürfte er aber mit dem Springer nicht rauben, weil er in der Folge durch das Schach von meiner Königin ohne Zweifel verlieren würde.

10. Zöge ich dafür 3f-4e, so würde ich verlieren. Siehe VI. Veränder.

11. Dadurch bekommt mein Thurn eine Oeffnung gegen seinen König; mein eigener eine Bedeckung und sein Springer 6f ein Hinderniß im Vorrücken. Ob ich gleich einen Bauer weniger habe, so bin ich doch durch meine Stellung im Vortheil.

Weiß.	Schwarz.
13. D. 1d - 2d	S. 7d - 6b
14. L. 3e - 6b	7a - 6b
15. K.roch.- 1c	K. 8g - 8h
16. Tr. 1g - 5g	7g - 6g
17. D. 2d - 3e	D. 8d - 6d
18. S. 3c - 4e	L. 5f - 4e
19) 3*f* - 4*e*	Tr. 8f - 8e
20. K. 1c - 1b	D. 6d - 5c
21. D. 3e - 5c	6b - 5c
22. T. 1d - 1e	K. 8h - 7g
23. K. 1b - 2c	7h - 6h
24. Tr. 5g - 3g	Sr. 6f - 5h
25. Tr. 3g - 3b	7b - 6b
26) 5*d* - 6*d*	7c - 6d
27. Tr. 3b - 6b	T. 8a - 8d
28. T. 1e - 1d	Sr. 5h - 6f
29. Tr. 6b - 7b*	K. 7g - 8h
30) Lr. 4c - 5*d*	Sr. 6f - 5d
31. T. 1d - 5d	Tr. 8e - 8f
32. T. 5d - 2d	Tr. 8f - 4f
33. T. 2d - 2e	6d - 5d
34. 4e - 5d	T. 8d - 5d

Weiß.	Schwarz.
35) Tr. 7b - 7e	6g - 5g
36. Tr. 7e - 5e	T. 5d - 5e
37. T. 2e - 5e	Tr. 4f - 2f*
38. K. 2c - 3c	Tr. 2f - 2h
39) 2*a* - 4*a*	5g - 4g
40. 4a - 5a	4g - 3g
41. T. 5e - 1e	3g - 2g
42. T. 1e - 1g	Tr. 2h - 3h*
43. K. 3c - 4c	Tr. 3h - 3g
44. 5a - 6a	Tr. 3g - 7g
45. K. 4c - 5c	6h - 5h
46. 5c - 6b	5h - 4h
47) 6a - 7a	Tr. 7g - 7*a*
48) K. 1g - 2g	Tr. 7a - 7h
49. 2b - 4b	4h - 3h
50. T. 2g - 2h	K. 8h - 7g
51. 4b - 5b	K. 7g - 6g
52. K. 6b - 6c	K. 6g - 5g
53. 5b - 6b	K. 5g - 4g
54. 6b - 7b	Tr. 7h - 7b
55) K. 6c - 7*b*	

19. Um diesen Bauer mit den übrigen zu verbinden.

26. Um meinem Thurn und Läufer Luft zu machen.

30. Um zu verhindern, daß seine Bauern nicht vorrücken.

35. Zöge er zum Schutz des angegriffenen Bauers Tr. 4f-5f, so verlöre er das Spiel.

39. Hätte ich mit T. 5e-5c den Bauer genommen, so würde ich das Spiel verloren haben, weil mein Thurn von dem Könige verhindert wäre, zu rechter Zeit herbeyzueilen, um seinem Bauer 5g den Weg zur Dame zu versperren.

47. Nähme er den Bauer nicht, so verlöre er das Spiel, weil ich ohne Verzug den seinigen nähme.

48. Mit dem Zuge K. 6b-7a hätte ich verloren.

55. Da der Gegner hernach K. 4g-3g zieht, so ist klar, daß das Spiel unentschieden bleibt, weil Bauer und Thurn auf beyden Seiten verloren gehen und bloße Könige übrig bleiben.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3) 2e - 3e	7f - 5f
4. Lr. 1f - 4c	7e - 6e
5) 2f - 3f	Sr. 8g - 6f
6) S. 1b - 3c	7c - 5c
7. Sr. 1g - 2e	S. 8b - 6c
8) K. rochirt	7g - 5g
9) 4d - 5c	D. 8d - 1d
10. Tr. 1f - 1d	Lr. 8f - 5c
11. Sr. 2e - 4d	K. 8e - 7e
12. S. 3c - 4a	Lc. 5c - 6d
13. Sr. 4d - 6c	7b - 6c
14) 3f - 4f	7h - 6h
15. L. 1c - 2d	Sr. 6f - 5d
16. 2g - 3g	L. 8c - 7d
17. K. 1g - 2f	6c - 5c
18. S. 4a - 3c	L. 7d - 6c
19. S. 3c - 5d	6e - 5d
20. Lr. 4c - 2e	T. 8a - 8b
21. L. 2d - 3c	5g - 4f
22) L. 3c - 8h	4f - 3e*
23. K. 2f - 3e	T. 8b - 8h
24. Lr. 2e - 3f	K. 7e - 6e
25. Tr. 1d - 2d	5d - 4d*
26. K. 3e - 2f	L. 6c - 4e
27. T. 1a - 1e	K. 6e - 5d
28. Tr. 2d - 2e	T. 8h - 8e
29. 3g - 4g	L. 4e - 3f
30. Tr. 2e - 8e	5f - 4g
31. 2h - 3h	5c - 4c
32. Tr. 8e - 8h	4d - 3d
33. K. 2f - 3e	Lr. 6d - 5c*
34) K. 3e - 4f	3d - 2d

3. Dieser Zug lehrt, daß ich besser gethan hätte, wie oben, 2e-4e zu ziehen, weil nun dieser Bauer 5f verursacht, daß mein Bauer 3e nicht vorrücken kann, ohne genommen zu werden.

5. Um meinem Bauer 3e das Vorrücken noch mehr zu erschweren.

6. Ebenfalls aus der Absicht, meine Mittelbauern abzuhalten, daß sie sich nicht vereinigen können.

8. Um, im Falle der Noth, mit 5f-4f meinen Bauer 3e anzugreifen und meine Bauern zu zerstreuen.

9. Hätte ich statt dessen 4d-5d vorgerückt, so würde er mit S.6c-5a meinen Läufer angegriffen und mich damit genöthigt haben, damit auf 5b Schach zu bieten. Im Fall er nun seinen König auf 7f gerückt hätte, würde er den Zug und eine bessere Stellung gewonnen haben.

14. Um ihn zu verhindern, drey Bauern in gleicher Reihe voran zu stellen.

22. Wenn ich 3g-4f gezogen hätte, so würde er mit 5d-4d meinen Läufer angegriffen; alsdann mit seinem, durch den Läufer 6c unterstützten, Thurn aus 2g Schach geboten haben und so in mein Spiel eingedrungen seyn. — Wenn ich auch mit 3e-4f wiedergeschlagen hätte, so hätte er diesen Bauer mit Lr 6d-4f wiedergenommen und sich dadurch um deswillen wohlgestellt, weil sein Bauer 5f nun durch keine Bauern hätte abgewehrt und nicht ohne Verlust eines Hauptsteins vom Eindringen in die Dame aufgehalten werden können.

34. Ich gewinne. — Dieses Spiel lehrt die Macht zweyer Läufer gegen die Thürne, besonders wenn sich der

König in der Nähe zweyer feindlichen Bauern befindet. — Hätte ich, anstatt mit meinen Thürnen seine Bauern anzugreifen, mich seiner Läufer entledigt, so würde ich nicht verloren, sondern das Spiel unentschieden gemacht haben. Alsdann müßte ich vom 31. Zuge an, folgendergestalt ziehn:

31. Tr. 8e - 8d
32. T. 1e - 7e
33. Tr. 8d - 6d.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	- -	7b - 5b
4.	2a - 4a	7c - 6c
5)	2*b* - 3*b*	4c - 3b
6.	4a - 5b	6c - 5b
7.	Lr. 1f - 5b*	L. 8c - 7d
8.	D. 1d - 3b	L. 7d - 5b
9.	D. 3b - 5b*	D. 8d - 7d
10.	D. 5b - 7d*	S. 8b - 7d
11.	2f - 4f	7e - 6e
12)	K. 1e - 2e	7*f* - 5*f*
13)	4*e* - 5*e*	Sr. 8g - 7e
14)	S. 1b - 3c	Sr. 7*e* - 5*d*
15.	S. 3c - 5d	6e - 5d
16.	L. 1c - 3a	Lr. 8f - 3a
17.	T. 1a - 3a	K. 8e - 7e
18.	K. 2e - 3f	Tr. 8h - 8b
19.	Sr. 1g - 2e	K. 7e - 6e
20.	Tr. 1h - 1a	Tr. 8b - 7b
21.	T. 3a - 6a*	S. 7d - 6b
22.	Tr. 1a - 5a	7g - 6g
23.	Sr. 2e - 3c	T. 8a - 8d
24.	T. 6a - 7a	Tr. 7b - 7a
25)	Tr. 5*a* - 7*a*	

---

5. Es kommt beym Angriff im Gambit der Königin eben so viel darauf an, daß ich seine Bauern auf dieser Seite zerstreue, als im Gambit des Königs auf der andern Seite.

12. Um mich zu zwingen, 4e-5e zu ziehen, wodurch mein voranstehender Bauer 4d zurückbleibt und unbrauchbar wird. Siehe oben Seite 211. die 18. Anmerkung.

13. Ich muß diesen Bauer doch ziehn, aber ich werde mit Hülfe meiner Hauptsteine dahin sehen, daß ich meinen Bauer 4d gegen den seinigen 6e vertausche.

14. In dieser Lage ist er genöthigt, mir das Wechseln der Springer anzubieten, ob er gleich dadurch seine Bauern trennt. Denn hätte er anders gezogen, so hätte ich durch S. 3c-5b seinen Bauer 7a bekommen.

25. Ich habe einen Bauer mehr, welchem die feindlichen Bauern nicht schaden können, und werde gewinnen. — Aus dieser Veränderung kann man übrigens ersehen, daß ein von den übrigen abgesonderter Bauer niemals glücklich seyn kann.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
4.	4d - 5e	D. 8d - 1d
5.	K. 1e - 1d	L. 8c - 6e
6.	2f - 4f	7g - 6g

7. S.	1b - 3c	S. 8b - 7d
8.	2h - 3h	7h - 5h
9. L.	1c - 3e	K. rochirt
10. K.	1d - 2c	Lr. 8f - 5c
11. L.	3e - 5c	S. 7d - 5c
12. Sr.	1g - 3f	7c - 6c
13. Sr.	3f - 5g	7b - 5b
14. Lr.	1f - 2e	Sr. 8g - 7e
15. Sr.	5g - 6e	7f - 6e
16.	2a - 4a	S. 5c - 3b
17. T.	1a - 2a	7a - 6a
18.	4a - 5b	6a - 5b
19. T.	2a - 8a*	K. 8c - 7b
20. T.	8a - 8d	Tr. 8h - 8d
21. Tr.	1h - 1d	S. 3b - 4d*
22. K.	2c - 1b	K. 7b - 6b
23.	2g - 4g	5h - 4g
24.	3h - 4g	6c - 5c
25.	4g - 5g	Sr. 7e - 6c
26. Lr.	2e - 4g	5b - 4b
27. S.	3c - 2e	Sr. 6c - 5a
28. S.	2e - 4d	5c - 4d
29. Lr.	4g - 6e	K. 6b - 5c
30.	4f - 5f	4d - 3d
31)	5f - 6g	Sr. 5a - 3b
32)	6g - 7g	T. 8d - 8a
33. Tr.	1d - 3d	T. 8a - 1a*
34. K.	1b - 2c	T. 1a - 1c†

31. Ich nehme seinen Bauer nicht, um auf das weiße Feld 8g zur Dame zu gehen, weil dies von meinem Läufer unterstützt ist.

32. Um mit T. 8a - 1a matt zu setzen.

IV. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
7. Lr.	1f - 4c	5f - 4e
8.	3f - 4e	Sr. 6f - 4g
9. Sr.	1g - 3h	D. 8d - 4h*
10. K.	1e - 2d	Sr. 4g - 3e
11. D.	1d - 2e	L. 8c - 4g
12. D.	2e - 3d	Sr. 3e - 2g
13. Sr.	3h - 1g	D. 4h - 1e*
14) K.	2d - 2c	Lr. 5c - 1g

14. Der S. muß unfehlbar gewinnen.

V. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
8.	" "	7b - 5b
9. S.	4a - 5c	K. rochirt
10.	2a - 4a	S. 8b - 6a
11. S.	5c - 6a	L. 8c - 6a
12.	4a - 5b	L. 6a - 5b
13.	2b - 3b	5f - 4e
14.	3b - 4c	L. 5b - 7d
15. L.	1c - 5g	4e - 3f
16.	2g - 3f	K. 8g - 8h
17. Lr.	1f - 3d	7h - 6h
18.	2h - 4h	6h - 5g
19.	4h - 5g	Sr. 6f - 5h
20. Lr.	3d - 6g	Sr. 5h - 4f
21. D.	1d - 2c	Sr. 4f - 6g
22. D.	2c - 6g	L. 7d - 5f
23. D.	6g - 5h*	K. 8h - 8g
24.	5g - 6g	L. 5f - 6g
25. D.	6h - 6g	D. 8d - 6f
26. T.	1a - 6a	D. 6f - 6g
27. T.	6a - 6g	8f - 7f

28. K. 1e - 2e		7a - 5a
29. T. 6g - 6e		5a - 4a
30. T. 6e - 5e		4a - 3a
31. Tr 1g - 1a		3a - 2a
32. T. 5e - 3e	Tr. 7f - 6f	
33. K. 2e - 3d	T. 8a - 3a*	
34. K. 3d - 4e	T. 3a - 3e	
35. K. 4e - 3e	Tr. 6f - 6a	
36. K. 3e - 4d	K. 8g - 7f	
37. K. 4d - 3c	Tr. 6a - 3a*	
38. K. 3c - 4b	Tr. 3a - 3f	
39. Tr. 1a - 2a	K. 7f - 7e	
40. 4c - 5c	7g - 5g	
41. Tr. 2a - 7a	K. 7e - 8d	
42. K. 4b - 5b	5g - 4g	
43. K. 5b - 6c	Tr. 3f - 6f*	
44. 5d - 6d	7c - 6d	
45. 5c - 6d	K. 8d - 8e	
46. Tr. 7a - 7g	Tr. 6f - 6h	
47) K. 6c - 7c		

47. Da ich hernach meinen Bauer zur Dame ziehe, so werde ich das Spiel leicht gewinnen.

VI. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
10. 3f - 4e	Sr. 6f - 4e
11. S. 3c - 4e	D. 8d - 4h*
12. S. 4e - 3g	L. 8c - 4g
13) Lr. 1f - 2e	D. 4h - 2h
14) Tr. 1g - 1f	D. 2h - 3g*
15. K. 1e - 2d	S. 8b - 7d
16) Tr. 1f - 8f	T. 8a - 8f
17) D. 1d - 1e	T. 8f - 2f

13. Es war nicht möglich, zu verhindern, daß ich nicht einen Stein verlieren sollte.

14. Hätte ich dafür K. 1e-2d gezogen, so würde er durch Tr. 8f-2f desto leichter gewinnen.

16. Hätte ich Lr. 2e-4g genommen, so würde er mit D. 3g-3d Schach geboten und alsdann durch Tr. 8f-1f matt gesetzt haben.

17. Der S. muß augenscheinlich gewinnen.

Dritter Abschnitt.

Spielendungen.

1. Spiel.

Ein Thurn und Läufer gegen einen Thurn.

Stellung.

W. K. 6e — T. 1c — L. 5e.
S. K. 8e — T. 7d.

Anm. Diese Stellung des S. ist in dieser Lage die beßte und einzige zur Vertheidigung. — Man vergleiche übrigens damit die ganz ähnliche Behandlung dieses Spiels im 21. Spiele Seite 185.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 1c - 8c*	T. 7d - 8d
2) T. 8c - 7c	T. 8d - 2d
3) T. 7c - 7b	T. 2d - 1d
4) T. 7b - 7g	T. 1d - 1f
5) Lr. 5e - 3g	K. 8e - 8f
6) T. 7g - 4g	K. 8f - 8e
7) T. 4g - 4c	T. 1f - 1d
8. L. 3g - 4h	K. 8e - 8f
9. L. 4h - 6f	T. 1d - 1e*
10. L. 6f - 5e	K. 8f - 8g
11) T. 4c - 4h	

2. Um ihn matt zu machen, muß ich ihn nöthigen, seinen Thurn auf 1d oder 3d zu ziehn und dann werde ich in abgezählten Zügen gewinnen.

3. Nun muß er das Spiel verlieren. Es ist nun aber nöthig, daß mein Thurn von meinem Könige nicht weiter entfernt sey, als der Zug eines Springers beträgt.

4 *W.* Zöge ich dafür T. 7b-7c, so würde er T. 1d-2d ziehn, und so wäre ich nicht weiter gekommen, als ich anfangs war. Aber durch diesen Zug nöthige ich ihn, T. 1d-1f zu ziehn, um nicht matt zu werden, und dieses Feld ist nicht besser, als das Feld 1d.

4 S. Oder er könnte K. 8e - 8f ziehn. Siehe I. Veränderung.

5. Oder T. 1f - 3f. Siehe II. Veränderung.

6. Um gegen meinen Zug T. 4g-8g* seinen König durch T. 1f - 8f decken zu können.

7. Oder K. 8e-8f. Siehe III. Veränderung.

11. Und hernach T. 4h - 8h +.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
4.	- -	K. 8e - 8f
5)	T. 7g - 7h	T. 1d - 1g
6)	T. 7h - 7c	K. 8f - 8g
7.	T. 7c - 8c*	K. 8g - 7h
8.	T. 8c - 8h*	K. 7h - 6g
9.	T. 8h - 8g*	K. 6g - 7h
10)	T. 8g - 1g	

---

5. Um ihn zu nöthigen, durch den Zug T. 1d - 1f dem Mattwerden zuvorzukommen. Dies verschafft mir Gelegenheit, seinen Thurn umsonst zu schlagen.

6. Dies ist das einzige Mittel, dem baldigen Mattwerden zu entgehn. Denn wenn er statt dessen T. 1g - 6g* zöge, so wäre er in wenigen Zügen matt. Siehe IV. Veränderung.

10. Ich werde bald matt setzen.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
5.	- -	T. 1f - 3f
6.	L. 3g - 6d	T. 3f - 3e*
7)	L. 6d - 5e	T. 3e - 3f
8)	T. 7g - 7e*	K. 8e - 8f
9.	T. 7e - 7c	K. 8f - 8g
10)	T. 7c - 7g*	K. 8g - 8f
11)	T. 7g - 4g	K. 8f - 8e
12)	L. 5e - 4f	

---

7. Zöge er den König auf 8f, so würde ich T. 7g - 7h, und dann T. 7h - 8h + ziehn.

8. Wenn er ihn auf 8d rückt, so ziehe ich T. 7e - 7b, und dann T. 7b - 8b +.

10. Zieht er ihn auf 8h, so gewinne ich durch T. 7g - 7f * seinen Thurn.

11. Hätte er dafür T. 3f - 3e gezogen, um den Zug L. 5e - 7g * zu verhüten, so würde ich T. 4g - 4h ziehn, um mit dem folgenden Zuge matt zu setzen.

12. Ich gewinne in der Folge das Spiel.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
7.	- -	K. 8e - 8f
8.	L. 3g - 5e	K. 8f - 8g
9)	T. 4c - 4h	

---

9. Und hernach T. 4h - 8h +.

IV. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.
6.	- -	T. 1g - 6g*
7.	L. 5e - 6f	K. 8f - 8g
8.	T. 7c - 8c*	K. 8g - 7h
9.	T. 8c - 8h+	

---

2. Spiel.

Anm. Dieses Spiel lehrt zugleich die Art, wie ich den S. nöthigen kann, die im vorigen Spiel erwehnte Stellung anzunehmen.

Stellung.

W. K. 4e — T. 2a — L. 3e.
S. K. 6e — T. 7d.

Weiß.	Schwarz.
1) T. 2*a* - 2*b*	T. 7d - 8d
2) L. 3*e* - 4*f*	T. 8d - 8e
3. T. 2b - 6b*	K. 6e - 7f*
4. K. 4e - 5f	T. 8e - 2e
5) T. 6*b* - 1*b*	T. 2e - 2f
6) T. 1b - 7b*	K. 7*f* - 8*f*
7) K. 5f - 4e	K. 8*f* - 8*e*
8. L. 4f - 5e	T. 2f - 7f
9. T. 7b - 8b*	K. 8e - 7e
10. K. 4e - 5d	T. 7f - 1f
11. T. 8b - 7b*	K. 7e - 8e
12) K. 5d - 6e	T. 1*f* - 1*d*

* 1. Um von meinem Läufer Gebrauch zu machen. — Zöge ich aber T. 2a-6a*, so würde er T. 7d-6d ziehn.

2. Um ihn zu nöthigen, seinen König zurückzuziehn, da er das Schach von meinem Thurn nicht mehr decken kann.

5. Um ihn zu verhindern, das Schach mit seinem Thurn zu decken, das ich ihm mit dem meinigen geben will.

6. Zöge er seinen König auf 8e, so müßte ich den meinigen auf 6e ziehn und meinen Läufer preisgeben. — In der gegenwärtigen Lage muß ich meinen Läufer auf 5e zu bringen suchen, welches er dadurch zu behindern sich bemüht, daß er seinen Thurn von der Linie f nicht entfernt.

7. Hätte er dafür T. 2f-2c * gezogen, so würde ich meinen König auf 4d rücken und dadurch meinen Läufer frei gemacht haben. — Wenn er K. 8f - 8g zieht, so siehe I. Veränderung.

12. Jetzt befindet sich sein König in der Stellung des ersten Spiels.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7. . -	K. 8f - 8g
8. L. 4f - 5e	T. 2f - 7f
9. T. 7b - 1b	T. 7f - 2f
10. K. 4e - 5d	K. 8g - 7f
11. T. 1b - 7b*	K. 7f - 6g
12. T. 7b - 7g*	K. 6g - 6h
13. K. 5d - 6e	T. 2f - 2e
14. T. 7g - 1g	T. 2e - 2f
15. L. 5e - 6f	K. 6h - 5h
16. T. 1g - 5g*	K. 5h - 6h
17. K. 6e - 7f	T. 2f - 2c
18. T. 5g - 5b	T. 2c - 7c*
19. L. 6f - 7e	T. 7c - 7d
20. T. 5b - 8b	K. 6h - 5h
21) T. 8*b* - 4*b*	

21. Und hernach T. 4b - 4h †. Ich gewinne hauptsächlich dadurch, daß ich meinen Läufer immer neben meinem König hielt, um diesen bey einem gegebenen Schach immer damit bedecken zu können.

3. Spiel.

Ein Springer und Läufer gegen den König allein.

Das Schachmatt muß in dem Winkel, welcher die Farbe des Läufers hat, gegeben werden, und wenn sich der feindliche König in den entgegenstehenden Winkel zurückzieht, so kann man in 18 bis 20 Zügen das Matt erzwingen.

Stellung.

W. K. 4e — S. 1b — Lr. 1f.
S. K. 6f.

Weiß.	Schwarz.
1. Lr. 1f - 4c	K. 6f - 6g
2. K. 4e - 4f	K. 6g - 6f
3. S. 1b - 3c	K. 6f - 6g
4) S. 3c - 4e	K. 6g - 6h
5) K. 4f - 5f	K. 6*h* - 7*h*
6) K. 5f - 6f	K. 7*h* - 8*h*
7. S. 4e - 6d	K. 8h - 7h
8) S. 6*d* - 7*f*	K. 7*h* - 8*g*
9. Lr. 4c - 3d	K. 8g - 8f
10. Lr. 3d - 7h	K. 8f - 8e
11) S. 7f - 5e	K. 8*e* - 8*f*
12. S. 5e - 7d*	K. 8f - 8e
13. K. 6f - 6e	K. 8e - 8d
14. K. 6e - 6d	K. 8d - 8e
15. Lr. 7h - 6g*	K. 8e - 8d
16. Lr. 6g - 7f	K. 8d - 8c
17. S. 7d - 5c	K. 8c - 8d
18. S. 5c - 7b*	K. 8d - 8c
19. K. 6d - 6e	K. 8c - 8b
20. K. 6c - 6b	K. 8b - 8c
21. Lr. 7f - 6e*	K. 8c - 8b
22. Lr. 6e - 7d	K. 8b - 8a
23. S. 7b - 5c	K. 8a - 8b
24. S. 5c - 6a*	K. 8b - 8a
25. Lr. 7d - 6c+	

4. Dieser Springer muß dazu dienen, seinem Könige die schwarzen Felder wegzunehmen, damit mein Läufer ihn angreifen kann.

5. Zöge er ihn auf 5h, so würde ich Lr. 4c-2e* ziehn, und, wenn er ihn darauf auf 6h oder 4h rückte, ihn in wenigen Zügen matt setzen.

6. Hätte er ihn auf 6h gerückt, so müßte ich Lr. 4c - 2e ziehn, um ihn zu nöthigen, den schwarzen Winkel einzunehmen, woraus ihn mein Springer vertreiben muß.

8 *W.* Bey dieser Stellung werde ich ihn in 18 bis 20 Zügen matt setzen.

8 *S.* Der Springer verwehrt ihm das Feld 8h. Dieser muß übrigens die schwarzen und der Läufer die weißen Felder besetzen.

11. Oder K. 8e-8d. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
11. - -	K. 8e - 8d
12. K. 6f - 6e	K. 8d - 7c
13) S. 5*e* - 7*d*	K. 7c - 6c
14) Lr. 7*h* - 3*d*	K. 6c - 7c
15. Lr. 3d - 4e	K. 7c - 8d

16.	K. 6e - 6d	K. 8d - 8e
17.	Lr. 4e - 6g*	K. 8e - 8d
18.	Lr. 6g - 7f	K. 8d - 8c
19)	S. 7d - 5c	

13. Es verdient hier bemerkt zu werden, daß mein Springer seinen Gang nicht ändert.

14. Wenn ich Lr. 7h - 4e* gezogen hätte, so würde sein König den andern Winkel wieder besetzt, und dieser Zug den ganzen Angriff vernichtet haben.

19. Diese Stellung ist die nehmliche, wie bey dem 17. Zuge dieses Spiels.

4. Spiel.

Ein Thurn und ein Bauer gegen einen Läufer.

Stellung.

W. K. 4e — T. 1d — B. 4d.

S. K. 6e — L. 7c.

	Weiß.	Schwarz.
1)	T. 1d - 1a	L. 7c - 8b
2)	T. 1a - 6a*	L. 8b - 6d
3)	T. 6a - 6b	K. 6e - 7d
4.	K. 4e - 5d	L. 6d - 3g
5.	T. 6b - 7b*	L. 3g - 7c
6.	T. 7b - 7a	K. 7d - 8c
7)	K. 5d - 6c	

1. Zöge ich statt dessen 4d - 5d*, so würde ich ihm Gelegenheit geben, sein Spiel so zu stellen, daß es nicht weiter verloren werden könnte. Siehe I. Veränderung.

2. Hätte er seinen König zurückgezogen, so müßte ich K. 4e - 5d ziehn. Dies Spiel kann ich nur dann gewinnen, wenn ich seinen König mit dem meinigen bis auf die letzte Reihe zurücktreibe, ehe ich meinen Bauer vorrücke.

3. Durch diesen Zug wird er genöthigt, mit seinem Könige zu weichen.

7. In dieser Stellung gewinne ich, wenn ich entweder meinen Bauer vorrücke, oder seinen Läufer in die Enge treibe.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	4d - 5d*	K. 6e - 7d
2.	K. 4e - 4d	L. 7c - 3g
3)	T. 1d - 1a	L. 3g - 4f
4)	T. 1a - 7a*	K. 7d - 6d
5)	K. 4d - 4e	L. 4f - 3g
6)	T. 7a - 7g	L. 3g - 1e
7.	T. 7g - 6g*	K. 6d - 7d
8)	5d - 6d	K. 7d - 6c
9)	K. 4e - 5e	L. 1e - 4b
10.	6d - 7d*	K. 6c - 7d
11)	K. 5e - 5d	K. 7d - 7c

3. Er muß seinen Läufer immer in einiger, aber nicht zu weiter, Entfernung von meinem König halten, um Schach bieten zu können, sobald derselbe eins der nächsten schwarzen Felder bezieht.

4. Hätte er L. 4f - 7c gezogen, so hätte ich mit K. 4d - 5c gewonnen.

5. Zöge er K. 4f-2h, so gewönne ich mit T. 7a-7g.

6. Um Schach bieten zu können.

8 *W.* Wenn ich statt dessen meinen König hätte vorrücken lassen, so hätte er ihn gleich durch L. 1e-3c* zurückgetrieben.

8 *S.* Ohne diesen Zug hätte er das Spiel ohne Rettung verloren.

9. Bey dieser Stellung geräth mein Bauer in Gefahr. Denn mein König kann jetzt nicht vorrücken, ohne meinen Thurn außer Thätigkeit zu setzen.

11. Er eilt in die weiße Ecke, weil er einen schwarzen Läufer hat. Auf dieser kann mein Thurn nichts ausrichten und das Spiel muß unentschieden bleiben.

---

5. Spiel.

Ein Thurn gegen den König allein.

Stellung.

W. K. 4e — T. 1h.
S. K. 6e.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 1h - 6h*	K. 6e - 7e
2) K. 4e - 5e	K. 7e - 7d
3) T. 6h - 6g	K. 7d - 7c
4. K. 5e - 5d	K. 7c - 7b
5. K. 5d - 5c	K. 7b - 7a
6) K. 5c - 5b	K. 7a - 7b
7. T. 6g - 7g*	K. 7b - 8c
8. K. 5b - 6c	K. 8c - 8d
9. T. 7g - 7a	K. 8d - 8e
10. K. 6c - 6d	K. 8e - 8f
11. K. 6d - 6e	K. 8f - 8g
12. K. 6e - 6f	K. 8g - 8h
13. K. 6f - 6g	K. 8h - 8g
14. T. 7a - 8a†	

---

2. Es ist nöthig, daß sein König dem meinigen in gerader Linie gegenüber stehe, wenn das Schach von meinem Thurn ihn zum Zurückziehn zwingen soll.

3. Zöge ich K. 5e-5d, so würde er seinen König wieder auf 7e zurückgezogen haben. Durch diesen Zug hingegen kann ich ihn nöthigen, im Fall er ihn auf 7e bringt, ihn aus dem Schach zurückzuziehn, das ich ihm im folgenden Zuge gebe.

6. Jetzt ist er genöthigt, die siebente Reihe entweder zu verlassen, oder sich meinem Könige gegenüber zu stellen.

---

6. Spiel.

Die Königin gegen einen Thurm und Bauer.

Stellung.

W. K. 4f — D. 3d.
S. K. 7e — T. 5e — B. 6d.

Dieses Spiel müßte unentschieden bleiben, wenn der Bauer noch auf 7d stände. Siehe die folgende Stellung. Da derselbe aber vorgerückt ist, so muß die Königin gewinnen.

Weiß.	Schwarz.
1) D. 3d - 7h*	K. 7e - 6e
2) D. 7h - 8g*	K. 6e - 7e
3. D. 8g - 8c	T. 5e - 5c
4. D. 8c - 7b*	K. 7e - 6e
5. D. 7b - 7g	T. 5c - 5e
6) D. 7g - 7c	T. 5e - 5c
7. D. 7c - 8d	T. 5c - 5e
8) D. 8d - 8e*	K. 6e - 5d
9) D. 8e - 8c	T. 5e - 4e*
10. K. 4f - 5f	T. 4e - 5e*
11) K. 5f - 6f	T. 5e - 4e
12. D. 8c - 5f*	T. 4e - 5e
13. D. 5f - 3d*	K. 5d - 5c
14) D. 3d - 2d	K. 5c - 6c
15) D. 2d - 4d	K. 6c - 7d
16) D. 4d - 4c	T. 5e - 5c
17. D. 4c - 7f	K. 7d - 6c
18. K. 6f - 7e	T. 5c - 5e*
19. K. 7e - 8d	T. 5e - 5c
20. D. 7f - 7d*	K. 6c - 5d
21. K. 8d - 7e	T. 5c - 6c
22. D. 7d - 5f*	K. 5d - 4c
23. K. 7e - 7d	T. 6c - 5c
24. D. 5f - 4e*	K. 4c - 3b
25. K. 7d - 6d	T. 5c - 2c
26) K. 6d - 5d	K. 3b - 2b
27) K. 5d - 4d	K. 2b - 1a
28. K. 4d - 3d	T. 2c - 2b
29. D. 4e - 4a*	K. 1a - 1b
30) D. 4a - 3a	T. 2b - 2d*
31. K. 3d - 3c	T. 2d - 2c*
32) K. 3c - 3d	T. 2c - 2d*
33. K. 3d - 3e	T. 2d - 2b
34) D. 3a - 4a	T. 2b - 2c
35. K. 3e - 3d	T. 2c - 2b
36) K. 3d - 3c	T. 2b - 2h
37. D. 4a - 5b*	K. 1b - 1a
38) D. 5b - 6a*	K. 1a - 1b
39. D. 6a - 6b*	K. 1b - 2a
40. D. 6b - 7a*	K. 2a - 1b
41) D. 7a - 8b*	

---

1. Seine Vertheidigung beruht darauf, daß er meinen König nicht vorrücken läßt und seinen Thurn wechselsweise von 5e auf 5c zieht, so daß derselbe auf beyden Feldern durch seinen Bauer unterstützt wird.

2. Dieser Zug ist unnütz. Es soll nur daran gezeigt werden, wie man einen Zeitpunkt gewinnen, oder verlieren kann.

6. Dies ist der entscheidende Zug, welchen ich vom Anfang an beabsichtigte.

8. Durch diesen Zug nöthige ich seinen König vor seinen Bauer zu treten, und erleichtere in der Folge meinem Könige das Vorrücken.

9 *W.* Um ihn zu zwingen, seinen Thurn von seinem Könige zu entfernen, oder zu gestatten, daß der meinige freien Zugang habe.

9 *S.* Zöge er statt dessen K. 5d - 4d, so müßte ich D. 8c - 6c ziehn. — Oder zöge er T. 5e - 5h, so siehe I. Veränderung.

11. Wenn er seinen König auf 4d rückt, so ziehe ich D. 8c - 6c.

14. In dem Augenblick, wo mein König hinter seinen Bauer kommen kann, ist der Sieg für mich entschieden. Um nun dahin zu gelangen, muß ich ihn zwingen, seinen König zu rücken.

15. Oder K. 6c-7c. Siehe II. Veränderung.

16. Hätte er seinen Thurn von seinem König entfernt, so müßte ich suchen, diesen Thurn durch ein doppeltes Schach anzugreifen.

26. Ehe ich meinen König nicht dem seinigen nahe gebracht habe, ist es unnütz, mit der Königin Schach zu bieten.

27. Er scheint seinen Thurn umsonst aufzuopfern. Allein wenn ich ihn mit D. 4e-2c nehme, so ist das Spiel nur patt.

30. Mein Zug war nicht der beßte, er soll nur die Zufluchtsörter und Auswege des S. deutlich machen. Denn wenn ich in dieser Lage den Thurn nehme, so ist das Spiel wieder patt.

32. Ziehe ich den König auf 3b, so wird sein Gegenzug T. 2c-3c* das Spiel unentschieden machen.

34. Jetzt kann ich meinen König vorrücken, ohne das Spiel patt zu machen.

36. Der Gegner muß nun seinen Thurn vom König entfernen. Nur dadurch wird er entweder matt, oder verliert durch ein doppeltes Schach seinen Thurn.

38. Zieht er T. 2h-2a, so ist er durch D. 6a-1f sogleich matt.

41. Ich ziehe hernach D. 8b-2h und setze bald matt.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
9) - -	T. 5e - 5h
10. D. 8c - 8a*	K. 5d - 4c
11. D. 8a - 4a*	K. 4c - 3c
12) D. 4a - 3a*	

---

9. Da sich sein Thurn nun entfernt hat, so muß ich durch ein doppeltes Schach entweder diesen Thurn, oder doch seinen Bauer nehmen.

12. Ich gewinne den Bauer und das Spiel. — Diese Veränderung lehrt, daß es mit der Königin leicht sey, zu siegen, wenn der feindliche Thurn sich erst von seinem König entfernt hat.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
15. - -	K. 6c - 7c
16. D. 4d - 4a	T. 5e - 5c
17. D. 4a - 7a*	K. 7c - 6c
18) K. 6f - 7e	

---

18. Ich gewinne, weil ich nun hinter den Bauer kommen kann.

Eine andere Stellung.

W. K. 5d — D. 3b.
S. K. 8d — T. 6e — B. 7d.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 3b - 8b*	K. 8d - 7e
2. D. 8b - 8g	T. 6e - 6c
3. K. 5d - 5e	T. 6c - 6e*
4) K. 5e - 5d	

---

4. Dieses Spiel muß unentschieden bleiben, weil die Königin weder

seinen König, noch den Bauer, wie im vorigen Spiele, im Rücken angreifen kann.

7. Spiel.

Ein Thurn und Bauer gegen einen Thurn.

Stellung.

W. K. 5f — T. 7h — B. 4e.

S. K. 8e — T. 6a.

Weiß.	Schwarz.
1) 4e - 5e	T. 6*a* - 6*b*
2) T. 7h - 7a	T. 6*b* - 6*c*
3) 5e - 6e	T. 6*c* - 4*c*
4) K. 5f - 6f	T. 4*c* - 4*f**

1. So lange er mit seinem Thurne diese Reihe behauptet, verhindert er meinen König am Fortschreiten; verläßt er sie aber, ehe ich meinen Bauer vorgerückt habe, so muß er verlieren. Siehe I. Veränderung.

2. Er darf diese Reihe nur erst in dem Augenblick verlassen, da ich meinen Bauer vorziehe.

3. Zöge er T. 6c - 5c*, so müßte er verlieren.

4. Er muß nun mit Schachbieten fortfahren, um mich zu nöthigen, meinen Bauer zu verlassen, und in dem Augenblick, da mein König auf seinen Thurn losgehen wird, meinen Bauer angreifen und schlagen. Auf die Art bleibt das Spiel unentschieden.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	T. 6a - 1a
2) K. 5*f* - 6*f*	T. 1*a* - 1*f**
3) K. 6f - 6e	K. 8*e* - 8*f*
4. T. 7h - 8h*	K. 8f - 7g
5) T. 8*h* - 8e	T. 1f - 1e
6) K. 6e - 7d	K. 7*g* - 7*f*
7) 5e - 6e*	K. 7*f* - 7*g*
8) K. 7*d* - 7*e*	T. 1e - 2e
9. T. 8e - 8d	T. 2e - 1e
10. T. 8d - 2d	T. 1e - 3e
11. T. 2d - 2g*	K. 7g - 7h
12. K. 7e - 7f	T. 3e - 3f*
13. K. 7f - 8e	T. 3f - 3e
14) 6e - 7e	T. 3*e* - 3*d*
15. T. 2g - 2c	K. 7h - 7g
16. T. 2c - 7c	T. 3d - 2d
17. T. 7c - 7d	T. 2d - 2b
18. T. 7d - 1d	T. 2b - 8b*
19. K. 8e - 7d	T. 8b - 7b*
20. K. 7d - 6e	T. 7b - 6b*
21. T. 1d - 6d	T. 6b - 8b
22) T. 6*d* - 8*d*	

2 *W.* Wenn ich dafür den König auf 6e ziehe, so wird er durch T. 1a - 6a* das Spiel wieder in die vorige Stellung bringen und unentschieden machen.

2 *S.* Zöge er T. 1a - 6a*, so müßte ich 5e - 6e ziehn. — Oder rückt er statt dessen seinen König auf 8d, so werde ich sogleich mit T. 7h-8h Schach bieten, und dann K. 6f-7e ziehn.

3. Läßt er seinen König stehen, so biete ich Schach und wechsele die Thürne.

5. Dies ist der einzige Zug, der das Spiel entscheidet. Ein jeder anderer würde es zum Stehen bringen.

6. Zieht er T. 1e - 1d*, so werde ich K. 7d - 7e ziehn.

7. Hätte er den König auf 6f gerückt, so würde ich mit T. 8e - 8f Schach bieten und hernach 6e - 7e ziehn.

8. Mit dem Zuge 6e - 7e bleibt das Spiel unentschieden.

14. Um zu verhindern, daß mein König nicht auf die Linie d ausweiche und ihn zu nöthigen, sich wieder vor seinen Bauer zu stellen, wenn ich ihn nach f hin ziehen sollte.

22. Ich gewinne unfehlbar das Spiel.

8. Spiel.

Die Königin und ein Bauer gegen die Königin.

Stellung.

W. K. 7g — D. 3d — B. 6f.

S. K. 4b — D. 5c.

In dieser Stellung muß ich meinen zur Königin werdenden Bauer gegen die feindliche Königin zu vertauschen; und der *S.* muß, um diese Verwechselung zu verhüten, seinen König von dem meinigen entfernt zu halten suchen, damit er desto besser immer Schach geben könne.

Weiß.	Schwarz.
1. 6f - 7f	D. 5c - 5g*
2. D. 3d - 6g	D. 5g - 5e*
3) K. 7g - 8g	D. 5e - 5d
4. K. 8g - 7h	D. 5d - 1h*
5. D. 6g - 6h	D. 1h - 4e*
6. K. 7h - 8g	D. 4e - 4g*
7) D. 6h - 7g	D. 4g - 6e

3. Er kann nun kein Schach mehr bieten, ohne zu verlieren, aber wohl meinem Bauer den Eintritt in die Dame verwehren.

7. Wenn das Schachbieten nicht mehr fortdauert, so kann er meinem Bauer die Dame versperren, und das Spiel bleibt unentschieden.

9. Spiel.

Die Königin gegen einen Bauer, der auch gleich zur Königin wird.

Stellung.

W. K. 7b — D. 8c.

S. K. 2f — B. 2e.

Weiß.	Schwarz.
1) D. 8c - 5f*	K. 2f - 2g
2. D. 5f - 4g*	K. 2g - 2f
3. D. 4g - 4f*	K. 2f - 2g
4) D. 4f - 3e	K. 2g - 1f
5. D. 3e - 3f*	K. 1f - 1e
6) K. 7b - 6c	K. 1e - 2d
7. D. 3f - 5d*	K. 2d - 2c

8.	D. 5d - 4c*	K. 2c - 2d
9.	D. 4c - 4d*	K. 2d - 2c
10)	D. 4*d* - 3*e*	K. 2c - 1d
11.	D. 3e - 3d*	K. 1d - 1e
12)	K. 6*c* - 5*d*	

1. Um dies Spiel zu gewinnen, muß ich zuerst meine Königin seinem Könige möglichst nahe bringen.

4. Dieser Zug entscheidet, weil ich ihn dadurch nöthige, seinen König vor den Bauer zu stellen.

6. Da sein Bauer nicht zur Dame gelangen kann, so muß ich meinen König nahe an den seinigen zu bringen suchen.

10. Dieser Zug nöthigt ihn, seinen König vor den Bauer zu stellen.

12. Diese Züge werden so lange wiederholt, bis der König nahe an seinen Bauer gebracht ist und alsdann gewinnt er das Spiel.

Eine andere Stellung.

W. K. 4c — D. 2e.
S. K. 1g — B. 2f.

	Weiß.	Schwarz.
1.	D. 2e - 4g*	K. 1g - 2h
2.	D. 4g - 3f	K. 2h - 1g
3)	D. 3f - 3g*	K. 1*g* - 1*h*

3. In diesem Spiele kann er seinen Bauer preisgeben. Denn nimmt ihn meine Königin, so wird das Spiel patt.

Noch eine andere Stellung.

W. K. 4c — D. 4d.
S. K. 2g — B. 2h.

	Weiß.	Schwarz.
1.	D. 4d - 4g*	K. 2g - 2f
2.	D. 4g - 3h	K. 2f - 1g
3)	D. 3h - 3g*	K. 1*g* - 1*h*

3. Ich muß die Königin wegrücken, sonst wird das Spiel patt. Ich kann also auch meinen König zum Gewinn des Spiels nicht herbeyführen. — Hier verdient angemerkt zu werden, daß, wenn die Bauern der Läufer und Thürne auf dem nächsten Felde zur Dame, von ihrem König unterstützt, stehen, das Spiel gegen eine Königin unentschieden bleibt; daß aber die Bauern des Königs und der Königin in der nemlichen Stellung verlieren müssen.

10. Spiel.

Ein Bauer allein.

Stellung.

W. K. 4f — B. 5f.
S. K. 6f.

	Weiß.	Schwarz.
1)	K. 4f - 4e	K. 6*f* - 7*f*
2.	K. 4e - 5e	K. 7f - 7e
3.	5f - 6f*	K. 7e - 7f
4)	K. 5e - 5f	K. 7*f* - 8*f*
5.	K. 5f - 6e	K. 8f - 8e
6)	K. 6*e* - 5*f*	K. 8*e* - 7*f*
7.	K. 5f - 5g	K. 7f - 8f

8.	K. 5g - 6g	K. 8f - 8g
9)	6f - 7f*	K. 8g - 8*f*

1. Er muß auf der Linie f bleiben, um ihn meinem Könige gerade entgenstellen zu können.

4. Zieht er den König auf 8e, oder 8g, so muß er verlieren. Siehe I. Veränderung.

6 *W.* Zöge ich jetzt 6f - 7f*, so könnte ich diesen Bauer nicht unterstützen, ohne den Gegner patt zu machen.

6 *S.* Er muß sich dadurch vertheidigen, daß er seinen König dem meinigen gerade entgegenzieht; könnte ich hingegen den meinigen ihm entgegenstellen, so würde ich gewinnen.

9. Mein König ist nun genöthigt, den Bauer zu verlassen; der *S.* nimmt diesen und das Spiel bleibt unentschieden. Zöge ich K. 6g - 6f, so wäre es dasselbe. Denn der *S.* wäre patt.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
4)	- -	K. 7*f* - 8*e*
5)	K. 5f - 6e	K. 8*e* - 8*f*
6.	6f - 7f	K. 8f - 7g
7)	K. 6*e* - 7*e*	

4. Oder K. 7f - 8g.

5. Oder K. 8g - 8f.

7. Ich gewinne. — Aus diesen Beyspielen erhellt, daß der Vertheidiger seinen König immer vor der Fronte des feindlichen Bauers zurückziehn müsse.

II. Spiel.

Zwey Bauern gegen Einen.

Stellung.

W. K. 4e — B. 4f; 5g.

S. K. 6e — B. 6g.

Wenn in dieser Stellung der *S.* den Zug hat, so gewinnt er; habe ich aber den Zug, so bleibt das Spiel unentschieden.

	Weiß.	Schwarz.
1)	K. 4e - 4d	K. 6*e* - 6*d*
2)	K. 4d - 3d	K. 6*d* - 7*d*
3)	K. 3d - 3e	K. 7*d* - 7*e*
4.	K. 3e - 4d	K. 7e - 6d
5)	K. 4d - 4e	K. 6*d* - 6*e*

1. Zieht er ihn auf 5f, so gewinne ich den Zug und das Spiel. Siehe I. Veränderung.

2. Mit K. 6d - 5d hätte er verloren. Siehe II. Veränderung.

3. Er erhält sich die Gelegenheit, sich meinem König entgegenzustellen, im Fall derselbe auf 4e, oder 4d zieht.

5. Das Spiel bleibt unentschieden.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	- -	K. 6e - 5f
2)	K. 4d - 3e	K. 5*f* - 6*e*
3)	K. 3e - 4e	K. 6*e* - 6*d*
4)	4f - 5f	6g - 5*f*
5.	K. 4e - 5f	K. 6d - 7e

6.	K. 5f - 6g	K. 7e - 8f
7)	K. 6g - 7h	

2. Zöge er ihn auf 4g, so wäre er auch verloren.

3. Zieht er ihn auf 7e, oder 7d, so werde ich mich ihm entgegenstellen, um in der Folge den Bauer zu schlagen.

4. Er hätte ihn auch nicht nehmen können, wie im fünften Zuge der folgenden Veränderung.

7. Ich gewinne. Denn wenn der König vor meinem Bauer zu stehen kommt, so kann der Gegner diesen nicht hindern, zur Dame zu kommen.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
2.	- -	K. 6d - 5d
3)	K. 3d - 3e	K. 5d - 6e
4)	K. 3e - 4e	K. 6e - 6d
5.	4f - 5f	K. 6d - 7e
6)	5f - 6f*	K. 7e - 6e
7)	K. 4e - 4d	K. 6e - 6d
8.	6f - 7f	K. 6d - 7e
9.	K. 4d - 5e	K. 7e - 7f
10.	K. 5e - 6d	K. 7f - 8f
11.	K. 6d - 6e	K. 8f - 7g
12.	K. 6e - 7e	K. 7g - 8g
13.	K. 7e - 6f	K. 8g - 7h
14.	K. 6f - 7f	K. 7h - 8h
15.	K. 7f - 6g	K. 8h - 8g
16.	K. 6g - 6f	K. 8g - 8f
17)	5g - 6g	

3. Ich gewinne dadurch wieder den Zug, weil er seinen König dem meinigen nicht entgegenstellen kann. Er muß ihn auf 6d, oder 6e zurückführen, und ich kann den meinigen ihm dann immer entgegenstellen.

4. Zöge er den König auf 7e, so müßte ich ebenfalls den meinigen auf 5e ziehn.

6. Zöge ich 5f-6g, so bliebe das Spiel unentschieden.

7. In dieser Stellung hat er den Vortheil des Zugs, weil er seinen König dem meinigen entgegenstellen kann. Opfere ich aber den Bauer auf, so gewinne ich Zug und Spiel.

17. Dieser Bauer wird ohne Hinderniß zur Dame gehen.

12. Spiel.

Ein von seinem König entfernter Springer gegen einen bey seinem Könige befindlicher Bauer.

Stellung.

W. K. 2h — S. 2a.
S. K. 3b — B. 3a.

	Weiß.	Schwarz.
1.	S. 2a - 1c*	K. 3b - 2b
2.	S. 1c - 3d*	K. 2b - 2c
3.	S. 3d - 4b*	K. 2c - 3b
4)	S. 4b - 3d	

4. Er kann seinen Bauer nicht vorrücken, ohne nicht ein doppeltes Schach von meinem Springer zu bekommen. Das Spiel bleibt also unentschieden.

13. Spiel.

Zwey getrennte Bauern gegen zwey vereinigte Bauern.

Stellung.

W. K. 3d — B. 5c; 4b.

S. K. 5d — B. 5b; 5g.

Wenn in dieser Stellung der S. den den Zug hätte, so gewönne ich; — da ich ihn habe, so bleibt das Spiel unentschieden.

Weiß.	Schwarz.
1. K. 3d - 3e	K. 5d - 5e
2. K. 3e - 3f	K. 5e - 5f
3) K. 3f - 3g	K. 5f - 5e
4. K. 3g - 4g	K. 5e - 6f
5) K. 4g - 3g	K. 6f - 5e
6) K. 3g - 3f	K. 5e - 5f

---

3. Zöge er ihn auf 6f, so würde er verlieren, wenn ich mit dem meinigen auf 4g seinen Bauer angegriffen hätte.

5. Wenn er ihn auf 5f zieht, so habe ich den Zug und das Spiel gewonnen.

6. Da er nun weder seinen Bauer vorrückt, noch die Entgegenstellung der Könige zugiebt, so bleibt das Spiel unentschieden.

IV. Gioachino Greco Calabrois.

IV. Gioachino Greco Calabrois.

Erster Abschnitt.

Gemeine Spiele.

Erstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	2e - 4e	7e - 5e
2.	Sr. 1g - 3f	S. 8b - 6c
3.	Lr. 1f - 4c	Lr. 8f - 5c
4.	2c - 3c	Sr. 8g - 6f
5.	2d - 4d	5e - 4d
6.	3c - 4d	Lr. 5c - 4b*
7.	S. 1b - 3c	Sr. 6f - 4e
8.	K. rochirt	Sr. 4e - 3c
9.	2b - 3c	Lr. 4b - 3c
10)	D. 1d - 3b	Lr. 3c - 1a
11.	Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 8f
12)	L. 1c - 5g	S. 6c - 7e
13)	Sr. 3f - 5e	Lr. 1a - 4d
14.	Lr. 7f - 6g	7d - 5d

10. Oder Lr. 3c-4d. Siehe III. Veränderung.

12. Oder S. 6c-4d. Siehe II. Veränderung.

13. Zöge er dafür 7d-5d, so wäre er noch um 3 Züge früher matt. Siehe I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
15. D. 3b - 3f*	L. 8c - 5f
16. Lr. 6g - 5f	Lr. 4d - 5e
17. Lr. 5f - 6e*	Lr. 5e - 6f

Weiß.	Schwarz.
18. L. 5g - 6f	7g - 6f
19. D. 3f - 6f*	K. 8f - 8e
20. L. 6f - 7f+	

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
13. - -	7d - 5d
14. D. 3b - 3f	L. 8c - 5f
15. Lr. 7f - 6e	7g - 6g
16. L. 5g - 6h*	K. 8f - 8e
17. Lr. 6e - 7f+	

14. Oder 7d - 5d. Siehe IV. Veränderung.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
12. - -	S. 6c - 4d
13. D. 3b - 3a*	K. 8f - 7f
14. L. 5g - 8d	Tr. 8h - 8d
15. Tr. 1f - 1a	S. 4d - 2c
16. D. 3a - 3b*	K. 7f - 8f
17) D. 3*b* - 2*c*	

17. Ich gewinne.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
10. - -	Lr. 3c - 4d
11. Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 8f
12. L. 1c - 5g	Lr. 4d - 6f
13. T. 1a - 1e	S. 6c - 7e
14) Lr. 7f - 5h	S. 7*e* - 6*g*
15. Sr. 3f - 5e	S. 6g - 5e

16. T. 1e - 5e	7g - 6g
17. L. 5g - 6h*	Lr. 6f - 7g
18. T. 5e - 5f*	6g - 5f
19. D. 3b - 7f+	

14. Oder 7d - 5d. Siehe IV. Veränderung.

IV. Veränderung. (*III.*)

Weiß.	Schwarz.
14. - -	7d - 5d
15) T. 1e - 7e	K. 8*f* - 7*e*
16) Tr. 1f - 1e*	K. 7*e* - 8*f*
17. D. 3b - 4b*	K. 8f - 8g
18) Tr. 1*e* - 8*e**	

15. Oder D. 8d - 7e. Siehe V. Veränderung.

16. Oder K. 7e - 6d. Siehe VI. Veränderung. — Zieht er aber statt dessen seinen König auf 7d, so ist er durch D. 3b - 5d sogleich matt.

18. Ich gewinne die Königin und das Spiel.

V. Veränderung. (*IV.*)

Weiß.	Schwarz.
15. - -	D. 8d - 7e
16) Tr. 1f - 1e	D. 7e - 7d
17. D. 3b - 4b*	K. 8f - 8g
18. Tr. 1e - 8e*	D. 7d - 8e
19) Lr. 5*h* - 8*e*	

16. Oder L. 8c - 6e. Siehe VII. Veränderung.

19. Ich habe die Königin gewonnen.

VI. Veränderung. (*IV.*)

Weiß.	Schwarz.
16. - -	K. 7e - 6d
17. L. 5g - 4f*	K. 6d - 6c
18. Tr. 1e - 1c*	K. 6c - 7d
19. D. 3b - 5d*	K. 7d - 7e
20. D. 5d - 7f†	

VII. Veränderung. (*VI.*)

Weiß.	Schwarz.
16. - -	L. 8c - 6e
17. Sr. 3f - 4d	L. 6f - 5g
18. Sr. 4d - 6e*	K. 8f - 8g
19. D. 3b - 5d	7c - 6c
20. D. 5d - 3b	D. 7e - 6f
21. Sr. 6e - 5g*	K. 8g - 8f
22. D. 3b - 4b*	K. 8f - 8g
23. Lr. 5h - 7f*	D. 6f - 7f
24) Sr. 5*g* - 7*f*	

24. Ich gewinne das Spiel.

Zweytes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e
2. Sr. 1g - 3f	S. 8b - 6c
3. Lr. 1f - 4c	Lr. 8f - 5c
4) 2c - 3c	Sr. 8*g* - 6*f*
5. 2d - 4d	Lr. 5c - 6b
6. 4d - 5e	Sr. 6f - 4e
7) D. 1d - 5d	Lr. 6*b* - 2*f**
8. K. 1e - 2e	K. rochirt
9) D. 5*d* - 4*e*	

4. Oder D. 8d - 7e. Siehe I. Veränderung.

7. Zöge er, um meinen Thurn zu rauben, Sr. 4e - 2f, so wäre er durch D. 5d - 7f schon im achten Zuge matt.

9. Ich habe gegen einen Bauer einen Springer gewonnen und ein gutes Spiel.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
4.	- -	D. 8d - 7e
5.	K. rochirt	7d - 6d
6.	2d - 4d	Lr. 5c - 6b
7.	L. 1c - 5g	7f - 6f
8.	L. 5g - 4h	7g - 5g
9.	Sr. 3f - 5g	6f - 5g
10)	D. 1d - 5h*	K. 8e - 7d
11)	L. 4h - 5g	D. 7e - 7g
12.	Lr. 4c - 6e*	K. 7d - 6e
13.	D. 5h - 8e*	Sr. 8g - 7e
14.	4d - 5d+	

10. Oder K. 8e - 8d, siehe II; — oder K. 8e - 8f, siehe IV. Veränderung.

11. Oder D. 7e - 8f. Siehe V. Veränderung.

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.
10.	- -	K. 8e - 8d
11.	L. 4h - 5g	Sr. 8g - 6f
12.	D. 5h - 6h	Tr. 8h - 8f
13.	2f - 4f	5e - 4d
14.	4e - 5e	4d - 3c*
15.	K. 1g - 1h	3c - 2b
16)	5e - 6f	2b - 1a Sr.
17.	6f - 7e*	S. 6c - 7e
18.	D. 6h - 8f*	K. 8d - 7d
19.	Lr. 4c - 5b*	S. 7e - 6c
20.	D. 8f - 7e+	

16. Oder Tr. 8f - 6f. Siehe III. Veränderung.

III. Veränderung. (II.)

	Weiß.	Schwarz.
16.	- -	Tr. 8f - 6f
17.	D. 6h - 6f	2b - 1a T.
18.	D. 6f - 1a	Lr. 6b - 4d
19.	L. 5g - 7e*	K. 8d - 7e
20.	S. 1b - 3c	Lr. 4d - 3c
21)	D. 1a - 3c	

21. Ich habe die Königin zum Vortheil und gewinne das Spiel.

IV. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.
10.	- -	K. 8e - 8f
11.	L. 4h - 5g	D. 7e - 8e
12.	D. 5h - 3f*	K. 8f - 7g
13)	Lr. 4c - 8g	K. 7g - 8g
14.	4d - 5d	S. 6c - 7e
15.	L. 5g - 6f	D. 8e - 7f
16.	S. 1b - 2d	7h - 6h
17.	L. 6f - 8h	D. 7f - 3f
18.	S. 2d - 3f	K. 8g - 8h
19.	2h - 3h	L. 8c - 7d
20.	3c - 4c	Lr. 6b - 4d
21.	S. 3f - 4d	5e - 4d
22.	T. 1a - 1d	7c - 5c
23.	2f - 4f	T. 8a - 8f
24.	4e - 5e	6d - 5e
25.	4f - 5e	T. 8f - 1f*
26.	T. 1d - 1f	K. 8h - 7g
27.	5e - 6e	L. 7d - 8e
28.	5d - 6d	S. 7e - 6c
29.	6d - 7d	L. 8e - 6g

30.	6e - 7e	S. 6c - 7e
31)	7d - 8dD	

13. Zöge er statt dessen Tr. 8h-8g, so wäre er durch D. 3f-6f sogleich matt.

31. Ich gewinne das Spiel.

V. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.
11.	- -	D. 7e - 8f
12)	Lr. 4c - 7f	S. 6c - 7e
13)	4d - 5e	6d - 5e
14.	Tr. 1f - 1d*	K. 7d - 6c
15.	Lr. 7f - 8e*	K. 6c - 5c
16.	L. 5g - 3e*	K. 5c - 4c
17.	2b - 3b+	

12. Wenn er statt dessen 5e-4d zöge, so wäre er durch D. 5h - 4g sogleich matt.

13. Oder 7h - 6h. Siehe VI. Veränderung.

VI. Veränderung. (V.)

	Weiß.	Schwarz.
13.	- -	7h - 6h
14.	L. 5g - 4h	Tr. 8h - 7h
15)	5e - 6e*	K. 7d - 8d
16.	4e - 5e	6d - 5d
17.	D. 5h . 3f	7c - 6c
18.	3c - 4c	K. 8d - 7c
19)	D. 3f - 3a	6c - 5c
20)	4c - 5d	S. 7e - 5d
21.	D. 3a - 3d	Tr. 7h - 7f
22.	D. 3d - 5d	Tr. 7f - 4f
23.	6e - 7e	Sr. 8g - 7e
24.	D. 5d - 6d+	

15. Zöge er den König auf 6c, so würde ich mit Lr. 7f-8e Schach bieten, und wenn er dagegen D. 8f-8e zöge, durch D. 5h-8e* gewinnen.

19. Wenn er statt dessen K. 7c-8b zöge, so würde ich Lr. 7f-8g ziehen, und, wenn er dann wieder mit D. 8f-8g geschlagen hätte, mit L. 4h-7e ein gutes Spiel haben.

20. Oder S. 7e - 5f. Siehe VII. Veränderung.

VII. Veränderung. (VI.)

	Weiß.	Schwarz.
20.	- -	S. 7e - 5f
21.	L. 4h - 3g	S. 5f - 3g
22.	D. 3a - 3g	Tr. 7h - 7g
23.	D. 3g - 3b	6h - 5h
24)	6e - 7e	D. 8f - 7f
25.	5d - 6d*	K. 7c - 7d
26.	5e - 6e*	D. 7f - 6e
27.	D. 3b - 6e*	K. 7d - 6e
28)	7e - 8eD*	

24. Oder Sr. 8g - 7e. Siehe VIII. Veränderung.

28. Ich erhalte eine neue Königin, und gewinne folglich das Spiel.

VIII. Veränderung. (*VII.*)

Weiß.	Schwarz.
24. - -	Sr. 8g - 7e
25. 5d - 6d*	K. 7c - 7d
26. D. 3b - 6e*	K. 7d - 8d
27. 6d - 7e*	D. 8f - 7e
28. Tr. 1f - 1d*	L. 8c - 7d
29. D. 6e - 7e*	K. 8d - 7e
30. Lr. 7f - 5h	T. 8a - 8g
31. Lr. 5h - 3f	L. 7d - 6c
32. Lr. 3f - 6c	7b - 6c
33. 2g - 3g	Tr. 7g - 5g
34. Tr. 1d - 1e	K. 7e - 6e
35. 2f - 4f	5c - 4c*
36. K. 1g - 2g	Tr. 5g - 5h
37. S. 1b - 3c	T. 8g - 8h
38. 2h - 4h	Tr. 5h - 6h
39. T. 1a - 1d	Tr. 6h - 5h
40. T. 1d - 6d*	K. 6e - 7f
41) T. 6d - 6f*	K. 7f - 7g

41. Der S. muß verlieren, weil ich durch die Ueberlegenheit meiner Bauern eine Königin bekomme.

Drittes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. - 2e - 4e	- 7e - 5e
2. Sr. 1g - 3f	S. 8b - 6c
3. Lr. 1f - 4c	Lr. 8f - 5c
4. 2c - 3c	7d - 6d
5. 2d - 4d	5e - 4d
6. 3c - 4d	Lr. 5c - 4b*
7. S. 1b - 3c	Sr. 8g - 6f
8. K. rochirt	Lr. 4b - 3c
9. 2b - 3c	Sr. 6f - 4e
10. Tr. 1f - 1e	6d - 5d
11. Tr. 1e - 4e*	5d - 4e
12. Sr. 3f - 5g	K. rochirt
13. D. 1d - 5h	7h - 6h
14) Sr. 5g - 7f	D. 8d - 6f
15. Sr. 7f - 6h*	K. 8g - 8h
16. Sr. 6h - 7f*	K. 8h - 8g
17. D. 5h - 8h+	

14. Oder Tr. 8f - 7f. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
14. - -	Tr. 8f - 7f
15) Lr. 4c - 7f*	K. 8g - 8f
16. L. 1c - 3a*	S. 6c - 7e
17. Lr. 7f - 3b	D. 8d - 8e
18. D. 5h - 5d	7c - 5c
19. L. 3a - 5c	7a - 6a
20. D. 5d - 8g+	

15. Oder K. 8g-7h, siehe II; — oder K. 8g-8h, siehe III. Veränderung.

II. Veränderung. (*I.*)

Weiß.	Schwarz.
15. - -	K. 8g - 7h
16. L. 1c - 6h	7g - 6h
17. D. 5h - 6g*	K. 7h - 8h
18. D. 6g - 6h+	

III. Veränderung. (*I.*)

Weiß.	Schwarz.
15. - -	K. 8g - 8h
16. L. 1c - 6h	L. 8c - 4g
17. L. 6h - 7g*	K. 8h - 7g
18. D. 5h - 6g*	K. 7g - 8f
19. Lr. 7f - 3b	D. 8d - 8e
20. D. 6g - 8g*	K. 8f - 7e
21. D. 8g - 4g	K. 7e - 8d
22. T. 1a - 1e	4e - 3e
23. T. 1e - 3e	D. 8e - 8f
24. Lr. 3b - 6e	S. 6c - 7e
25. T. 3e - 3f	D. 8f - 8e
26. D. 4g - 7g	S. 7e - 6g
27. 4d - 5d	D. 8e - 7e
28. T. 3f - 7f	D. 7e - 8e
29. D. 7g - 6f*	S. 6g - 7e
30. T. 7f - 8f	7c - 6c
31. 5d - 6d	D. 8e - 8f
32. D. 6f - 8f+	

Viertes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	6. 2d - 4d	7f - 6f
2. Sr. 1g - 3f	Sr. 8g - 6f	7. 2f - 4f	S. 8b - 7d
3. Sr. 3f - 5e	Sr. 6f - 4e	8. S. 1b - 3c	6d - 5e
4. D. 1d - 2e	D. 8d - 7e	9. S. 3c - 5d	D. 7e - 6d
5. D. 2e - 4e	7d - 6d	10. 4d - 5e	6f - 5e

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
11) 4f - 5e	D. 6d - 6c	13. L. 1c - 3e	D. 5c - 5b
12. Lr. 1f - 5b	D. 6c - 5c	14) S. 5d - 7c*	

11. Oder D. 6d - 5e, siehe I; — oder S. 7d - 5e, siehe II. Veränderung.

14. Ich gewinne die Königin und das Spiel.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
11. - -	D. 6d - 5e
12. D. 4e - 5e	S. 7d - 5e
13. S. 5d - 7c*	K. 8e - 8d
14) S. 7c - 8a	

14. Ich habe den Thurn voraus.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
11. - -	S. 7d - 5e
12. L. 1c - 4f	7c - 6c
13. S. 5d - 3c	Lr. 8f - 7e
14) L. 4f - 5e	

14. Ich gewinne.

Fünftes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	8. 4d - 5d	S. 6c - 7e
2. Sr. 1g - 3f	S. 8b - 6c	9) 5d - 6d	S. 7e - 6c
3. Lr. 1f - 4c	Lr. 8f - 5c	10. D. 1d - 5d	Sr. 8g - 6h
4. 2c - 3c	Sr. 8g - 6f	11. L. 1c - 6h	Tr. 8h - 8f
5. 2d - 4d	5e - 4d	12. L. 6h - 7g	S. 6c - 4b
6. 3c - 4d	Lr. 5c - 6b	13. D. 5d - 2d	Tr. 8f - 8g
7. 4e - 5e	Sr. 6f - 8g	14) L. 7g - 6f	

9. Oder 7c - 6d. Siehe I. Veränderung.

14. Ich gewinne die Königin und das Spiel.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
9. - -	7c - 6d
10. 5e - 6d	S. 7e - 6c
11. D. 1d - 5d	D. 8d - 6f
12. K. rochirt	Sr. 8g - 6h
13. Tr. 1f - 1e*	K. 8e - 8f
14) L. 1c - 5g	D. 6f - 2b
15. L. 5g - 6h	Lr. 6b - 2f*
16. K. 1g - 1f	D. 2b - 6f
17. L. 6h - 5g	D. 6f - 6g*
18. K. 1f - 2f	7a - 6a
19. Sr. 3f - 4h	D. 6g - 5h
20. L. 5g - 7e*	K. 8f - 8g
21. D. 5d - 5h	7g - 6g
22. D. 5h - 6h	7b - 6b
23. D. 6h - 8f+	

14. Oder D. 6f - 5f. Siehe II. Veränderung.

II. Veränderung. (I).

Weiß.	Schwarz.
14. - -	D. 6f - 5f
15. D. 5d - 2d	Lr. 6b - 5a
16. S. 1b - 3c	7b - 6b
17. L. 5g - 6h	7g - 6h
18. D. 2d - 6h*	K. 8f - 8g
19. Tr. 1e - 8e+	

Sechstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e
2. Sr. 1g - 3f	7d - 6d
3. Lr. 1f - 4c	L. 8c - 4g
4) 2h - 3h	L. 4g - 5h
5. 2c - 3c	Sr. 8g - 6f
6. 2d - 3d	Lr. 8f - 7e
7. L. 1c - 3e	K. rochirt
8. 2g - 4g	L. 5h - 6g
9. Sr. 3f - 4h	7c - 6c
10. Sr. 4h - 6g	7h - 6g
11. 3h - 4h	7b - 5b
12. Lr. 4c - 3b	7a - 5a
13. 2a - 4a	5b - 4b
14. 4h - 5h	6g - 5h
15. 4g - 5g	Sr. 6f - 4g
16. Tr. 1h - 5h	Sr. 4g - 3e
17. Tr. 5h - 8h*	K. 8g - 8h
18. D. 1d - 5h*	K. 8h - 8g
19. 5g - 6g	Tr. 8f - 8e
20. D. 5h - 7h*	K. 8g - 8f
21. D. 7h - 8h+	

4. Oder L. 4g - 3f. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	L. 4g - 3f
5) D. 1d - 3f	Sr. 8g - 6f
6. D. 3f - 3b	Sr. 6f - 4e
7. Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 7d
8. D. 3b - 7b	Sr. 4e - 5g
9. Lr. 7f - 5d	S. 8b - 6a
10. D. 7b - 6c*	K. 7d - 7e
11) D. 6c - 8a	

5. Oder D. 8d - 6f. Siehe II. Veränderung.

11. Ich habe einen Thurn gewonnen.

II. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
5. - -	D. 8d - 6f
6. D. 3f - 3b	7b - 6b
7) S. 1b - 3c	7c - 6c
8. S. 3c - 5d	D. 6f - 8d
9. S. 5d - 6b	D. 8d - 6b
10. Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 7d
11. Lr. 7f - 8g	6d - 5d
12. 4e - 5d	D. 6b - 3b
13. 5d - 6e*	S. 8b - 6c
14) Lr. 8g - 3b	

7. Zöge er statt dessen Sr. 8g - 7e, so würde er in wenigen Zügen matt seyn. Siehe III. Veränderung.

14. Ich habe ein gutes Spiel.

III. Veränderung. (II.)

Weiß.	Schwarz.
7. - -	Sr. 8g - 7e
8. S. 3c - 5b	S. 8b - 6a
9. D. 3b - 4a	S. 6a - 5c
10. S. 5b - 6d*	K. 8e - 8d
11. D. 4a - 8e†	

Siebentes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e
2. Sr. 1g - 3f	S. 8b - 6c
3. Lr. 1f - 4c	Sr. 8g - 6f
4. Sr. 3f - 5g	7d - 5d
5. 4e - 5d	Sr. 6f - 5d
6. Sr. 5g - 7f	K. 8e - 7f
7. D. 1d - 3f*	K. 7f - 6e
8. S. 1b - 3c	S. 6c - 7e
9. K. rochirt	7c - 6c
10. Tr. 1f - 1e	L. 8c - 7d
11. 2d - 4d	K. 6e - 6d
12. Tr. 1e - 5e	S. 7e - 6g

Weiß.	Schwarz.
13) S. 3c - 5d	S. 6g - 5e
14) 4d - 5e*	K. 6d - 5c
15. D. 3f - 3a*	K. 5c - 4c

13. Oder 6c-5d. Siehe III. Veränderung.

14. Er entgeht nun dem Matt weder durch K. 6d-5e, siehe I; — noch durch K. 6d-6e, siehe II. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
14. - -	K. 6d - 5e
15. D. 3f - 4f*	K. 5e - 6e
16. S. 5d - 7c*	K. 6e - 7e
17. D. 4f - 5g*	K. 7e - 6d
18. L. 1c - 4f†	

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
14. - -	K. 6d - 6e
15) S. 5d - 7c*	K. 6e - 5e
16. D. 3f - 4f†	

15. Auch bey dem Zuge K. 6e-7e ist er durch D. 3f-7f matt.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
13. - -	6c - 5d
14. Tr. 5e - 5d*	K. 6d - 7c
15. L. 1c - 4f*	S. 6g - 4f
16. D. 3f - 4f*	K. 7c - 8c
17. Lr. 4c - 5b	D. 8d - 7c
18. D. 4f - 7c*	K. 8c - 7c
19) Tr. 5d - 7d*	

19. Ich habe ein sehr gutes Spiel.

Achtes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e
2. Sr. 1g - 3f	D. 8d - 6f
3. Lr. 1f - 4c	D. 6f - 6g
4. K. rochirt	D. 6g - 4e

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5) Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 7e	10. 2d - 4d	D. 4f - 6f
6. Tr. 1f - 1e	D. 4e - 4f	11. Sr. 3f - 5g*	K. 7f - 6g
7) Tr. 1e - 5e*	K. 7e - 6d	12. D. 1e - 8e*	K. 6g - 6h
8. Tr. 5e - 5d*	K. 6d - 7e	13. Sr. 5g - 7f*	K. 6h - 6g
9. D. 1d - 1e*	K. 7e - 7f	14. Sr. 7f - 8h†	

5. Wenn er den König auf 7f rückt, so biete ich mit Sr. 3f-5g von neuem Schach, und, wenn er nun den König auf 8e zieht, gewinne durch Sr. 5g-4e die Königin. — Oder wenn er statt dessen K. 8e-8d zieht, so siehe I. Veränderung.

7. Zieht er dafür entweder K. 7e-8d, so ist er durch Tr. 5e-8e sogleich matt; — oder K. 7e-6f, so ziehe ich 2d-4d, und, wenn er D. 4f-4g dagegen gezogen hat, gewinne durch Lr. 7f-5h die Königin; — oder endlich K. 7e-7f, so siehe II. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. - -	K. 8e - 8d
6) Sr. 3f - 5e	Sr. 8g - 6f
7. Tr. 1f - 1e	D. 4e - 5f
8) Lr. 7f - 6g	D. 5f - 6e
9. Sr. 5e - 7f*	K. 8d - 8e
10. Sr. 7f - 8h*	7h - 6g
11. Tr. 1e - 6e*	7d - 6e
12) Sr. 8h - 6g	

6. Wenn er meinen Springer mit D. 4e - 5e schlägt, so ist er gleich verloren. Denn ich greife mit Tr. 1f-1e seine Königin an, und, wenn er sie durch D. 5e-6f aus der Gefahr gezogen hat, setze ihn mit Tr. 1e-8e matt.

8. Zieht er dafür 7h - 6g, so ist er durch Sr. 5e - 7f sogleich matt.

12. Ich habe die Königin voraus, und ein gutes Spiel, und werde daher leicht gewinnen.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7. - -	K. 7e - 7f
8. 2d - 4d	D. 4f - 6f
9. Sr. 3f - 5g*	K. 7f - 6g
10) D. 1d - 3d*	K. 6g - 5h
11) Sr. 5g - 7f*	7g - 5g
12. Tr. 5e - 5g*	D. 6f - 5g
13) L. 1c - 5g	

10. Zieht er ihn auf 6h, so ist er durch Sr. 5g - 7f sogleich matt.

11. Wenn er statt dessen K. 5h - 4g zieht, so setze ich ihn durch D. 3d-3h matt.

13. Ich habe die Königin und eine gute Stellung zum Vortheil.

Neuntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	10. D. 1d - 3b*	7d - 5d
2. Sr. 1g - 3f	S. 8b - 6c	11. Sr. 3f - 5e*	K. 7f - 8g
3. Lr. 1f - 4c	Lr. 8f - 5c	12. D. 3b - 4b	D. 8d - 6f
4. 2c - 3c	Sr. 8g - 6f	13. K. rochirt	7c - 5c
5. 2d - 4d	5e - 4d	14. D. 4b - 5b	7b - 6b
6. 3c - 4d	Lr. 5c - 4b*	15. D. 5b - 8e*	D. 6f - 8f
7. L. 1c - 2d	Sr. 6f - 4e	16. D. 8e - 6c	L. 8c - 6a
8. L. 2d - 4b	S. 6c - 4b	17. D. 6c - 5d*	D. 8f - 7f
9. Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 7f	18. D. 5d - 7f†	

Zehntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	7. D. 5e - 5f*	K. 6g - 6h
2. Sr. 1g - 3f	7f - 6f	8. 2d - 4d*	7g - 5g
3. Sr. 3f - 5e	6f - 5e	9. 2h - 4h	K. 6h - 7g
4. D. 1d - 5h*	K. 8e - 7e	10. D. 5f - 7f*	K. 7g - 6h
5. D. 5h - 5e*	K. 7e - 7f	11. 4h - 5g†	
6) Lr. 1f - 4c*	K. 7f - 6g		

6. Oder 7d - 5d. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
6.	- -	7d - 5d
7.	Lr. 4c - 5d*	K. 7f - 6g
8)	2h - 4h	7*h* - 6*h*
9)	Lr. 5d - 7b	L. 8*c* - 7*d*
10)	Lr. 7*b* - 8*a*	

8. Oder 7h - 5h, siehe II; — oder D. 8d - 6f, siehe III; — oder Lr. 8f - 6d, siehe IV. Veränderung.

9. Wenn er meinen Läufer mit Lr. 8c - 7b schlägt, so ist er durch D. 5e - 5f sogleich matt.

10. Ich habe diesen Thurn zum Vortheil und gewinne das Spiel.

II. Veränderung. (*I.*)

	Weiß.	Schwarz.
8.	- -	7h - 5h
9.	Lr. 5d - 7b	L. 8c - 7b
10.	D. 5e - 5f*	K. 6g - 6h
11.	2d - 4d*	7g - 5g
12.	L. 1c - 5g*	D. 8d - 5g
13.	4h - 5g*	K. 6h - 7g
14.	D. 5f - 5e*	K. 7g - 7f
15)	D. 5*e* - 8*h*	

15. Ich gewinne das Spiel.

III. Veränderung. (*I.*)

	Weiß.	Schwarz.
8.	- -	D. 8d - 6f
9.	D. 5e - 8e*	K. 6g - 6h
10.	2d - 4d*	7g - 5g
11.	4h - 5g*	K. 6h - 7g
12.	5g - 6f*	Sr. 8g - 6f
13.	D. 8e - 7f+	

IV. Veränderung. (*I.*)

	Weiß.	Schwarz.
8.	- -	Lr. 8f - 6d
9.	4h - 5h*	K. 6g - 6h
10.	2d - 4d*	7g - 5g
11.	D. 5e - 8h	7c - 6c
12.	Lr. 5d - 8g	D. 8d - 7e
13.	Lr. 8g - 7h	D. 7e - 7h
14.	D. 8h - 6f*	D. 7h - 6g
15.	D. 6f - 6g+	

Eilftes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 6e	7. Lr. 3d - 7h*	K. 8g - 7h
2. 2d - 4d	Sr. 8g - 6f	8) Sr. 3f - 5g*	Lr. 7e - 5g
3. Lr. 1f - 3d	S. 8b - 6c	9) 4h - 5g*	K. 7h - 8g
4. Sr. 1g - 3f	Lr. 8f - 7e	10. D. 1d - 5h	7f - 5f
5. 2h - 4h	K. rochirt	11. 5g - 6g	Tr. 8f - 8e
6. 4e - 5e	Sr. 6f - 5d	12. D. 5h - 8h+	

8. Oder K. 7h-6g. Siehe II. Veränderung.

9. Oder K. 7h-6g. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
9. " "	K. 7h - 6g
10. D. 1d - 5h*	K. 6g - 5f
11. D. 5h - 7h*	7g - 6g
12. D. 7h - 3h*	K. 5f - 4e
13. D. 3h - 3d+	

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
8. " "	K. 7h - 6g
9) 4h - 5h*	K. 6g - 6h
10. Sr. 5g - 7f*	K. 6h - 7h
11) Sr. 7f - 8d	

9. Wenn er statt dessen den König auf 5f zieht, so setze ich ihn sogleich durch 2g-4g matt.

11. Ich habe die Königin zum Vortheil und gewinne das Spiel.

Zwölftes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	3. 2h - 3h	Sr. 8g - 6f
2. Sr. 1g - 3f	7d - 6d	4) 2c - 3c	S. 8b - 6c

4. Zieht er dafür Sr. 6f-4e, so werde ich mit D. 1d-4a Schach bieten, und, wenn er 7c-6c vorrückt, durch D. 4a-4e seinen Springer gewinnen.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5. 2d - 4d	Sr. 6f - 4e	8. 5d - 6c	Sr. 4e - 5c
6. 4d - 5d	S. 6c - 7e	9. 6c - 7b*	Sr. 5c - 4a
7. D. 1d - 4a*	7c - 6c	10) 7*b* - 8*a* D.	

10. Ich bekomme eine Königin wieder, habe den Thurn zum Vortheil und gewinne.

Dreyzehntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7b - 6b	5. D. 1d - 5h*	7g - 6g
2. 2d - 4d	L. 8c - 7b	6. 5f - 6g	Sr 8g - 6f
3) Lr. 1f - 3d	7*f* - 5*f*	7. 6g - 7h*	Sr. 6f - 5h
4. 4e - 5f	L. 7b - 2g	8. Lr. 3d - 6g+	

3. Oder S. 8b - 6c. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. " "	S. 8b - 6c
4. L. 1c - 3e	7g - 6g
5. 2f - 4f	Lr. 8f - 7g
6. Sr. 1g - 3f	Sr. 8g - 6f
7. 2c - 4c	K. rochirt
8) S. 1*b* - 3c	

8. Ich werde in der Folge nach 1c hin rochiren, und dann durch den Angriff der Bauern meines rechten Flügels gewinnen.

Vierzehntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e
2. Lr. 1f - 4c	Lr. 8f - 5c
3) D. 1*d* - 2*e*	7d - 6d
4. 2c - 3c	S. 8b - 6c
5. 2f - 4f	5e - 4f
6. Sr. 1g - 3f	7g - 5g
7. 2h - 4h	5g - 4g
8. Sr. 3f - 5g	Sr. 8g - 6h
9. 2d - 4d	Lr. 5c - 6b
10. L. 1c - 4f	D. 8d - 7e
11. Tr. 1h - 1f	7f - 6f
12. S. 1b - 2d	6f - 5g
13. L. 4f - 5g	D. 7e - 7g
14. D. 2e - 3e	Sr. 6h - 8g
15) Lr. 4c - 7f*	D. 7*g* - 7*f*
16. Tr. 1f - 7f	K. 8e - 7f
17. D. 3e - 4f*	K. 7f - 7g
18. K. rochirt	L. 8c - 7d
19. T. 1d - 1f	L. 7d - 8e
20. D. 4f - 8f*	K. 7g - 6g
21. T. 1f - 6f*	K. 6g - 5h
22. T. 6f - 6h*	Sr. 8g - 6h
23. D. 8f - 6h+	

3. Oder D. 1d-5h. Siehe I. Veränderung.

15. Oder K. 8e - 7d, siehe II; — oder K. 8e - 8f, siehe III. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. D. 1d - 5h	D. 8d - 7e
4. S. 1b - 3c	7c - 6c
5. Sr. 1g - 3f	Sr. 8g - 6f
6. D. 5h - 5e	Lr. 5c - 2f*
7) K. 1*e* - 1*f*	D. 7e - 5e
8. Sr. 3f - 5e	Lr. 2f - 4d
9. Sr. 5e - 7f	7d - 5d
10 Sr. 7f - 8h	5d - 4c
11. S. 3c - 2e	6c - 5c
12. S. 2e - 4d	5c - 4d
13. 2d - 3d	L. 8c - 6e
14. L. 1c - 4f	K. 8e - 8f
15. L. 4f - 5e	S. 8b - 6c
16. L. 5e - 3g	K. 8f - 8g
17) K. 1f - 2e	K. 8*g* - 8*h*

7. Ein sehr fehlerhafter Zug wäre K. 1e-2f. Denn alsdann würde er mit Sr. 6f-4g*, und hernach durch Sr. 4g-5e meine Königin rauben.

17. Er hat einen Springer voraus.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
15. - -	K. 8e - 7d
16. D. 3e - 4f	Sr. 8g - 7e
17. D. 4f - 4g*	K. 7d - 8d

18. L. 5g - 7e*	S. 6c - 7e
19) D. 4g - 7g	

19. Ich habe die Königin gewonnen.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
15. - -	K. 8e - 8f
16. Lr. 7f - 5h*	Sr. 8g - 6f
17. L. 5g - 6h	D. 7g - 6h
18) D. 3e - 6h*	

18. Ich habe die Königin zum Vortheil.

Funfzehntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e
2. Sr. 1g - 3f	S. 8b - 6c
3. Lr. 1f - 4c	Lr. 8f - 5c
4. 2c - 3c	Sr. 8g - 6f
5. Sr 3f - 5g	K. rochirt
6. 2d - 3d	7h - 6h
7. 2h - 4h	6h - 5g
8. 4h - 5g	Sr. 6f - 7h
9. D. 1d - 5h	7d - 6d
10. 5g - 6g	Sr. 7h - 5g
11. 5h - 8h+	

Sechszehntes Spiel.

Schwarz.	Weiß.
1. 7e - 5e	2e - 4e
2. Sr. 8g - 6f	S. 1b - 3c
3. Lr. 8f - 5c	Lr. 1f - 4c
4. K. rochirt	Sr. 1g - 3f
5. Tr. 8f - 8e	K. rochirt
6) 7c - 6c	D. 1d - 2e
7. 7d - 5d	4e - 5d
8. 5e - 4e	Sr. 3f - 5g
9. 6c - 5d	S. 3c - 5d
10. Sr. 6f - 5d	D. 2e - 5h
11) Sr. 5d - 6f	D. 5h - 7f*
12. K. 8g - 8h	D. 7f - 8g*
13) Tr. 8e - 8g	Sr. 5g - 7f+

6. Oder Tr. 1f-1e. Siehe II. Veränderung.

11. Wenn er 7h-6h zieht, so muß ich Sr. 5g-7f, und, wenn er dann D. 8d-7e dagegen gezogen hat, 4c-5d ziehn und habe einen Stein gewonnen. — Oder wenn er L. 8c-6e zieht, so siehe I. Veränderung.

13. Oder auch Sr. 6f-8g.

I. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
11. L. 8c - 6e	D. 5h - 7h*
12. K. 8g - 8f	D. 7h - 8h*
13. K. 8f - 7e	D. 8h - 7g
14. Tr. 8e - 8g	Sr. 5g - 6e
15. K. 7e - 6e	Lr. 4c - 5d*
16. K. 6e - 5d	D. 7g - 7f*
17. K. 5d - 6c	D. 7f - 6e*
18) Lr. 5c - 6d	D. 6e - 4e*

18. Ich gewinne ganz unfehlbar durch die Stärke meiner Bauern.

II. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
6. - -	Tr. 1f - 1e
7. 7d - 5d	4e - 5d
8. 5e - 4e	Sr. 3f - 5g
9. L. 8c - 4g	Sr. 5g - 7f
10) L. 4g - 1d	Sr. 7f - 8d
11. Tr. 8e - 8d	5d - 6c*
12. K. 8g - 8f	6c - 7b
13. S. 8b - 7d	7b - 8a D
14) Tr. 8d - 8a	S. 3c - 1d

10. Oder K. 8g - 7f, siehe III; — oder D. 8d - 6b, siehe IV. Veränderung.

14. Ich habe ein gutes Spiel.

III. Veränderung. (*II.*)

Schwarz.	Weiß.
10. K. 8g - 7f	5d - 6c*
11. K. 7f - 8f	6c - 7b
12. S. 8b - 6c	7b - 8a S
13) D. 8d - 8a	Lr. 4c - 2e

13. Ich habe ein gutes Spiel.

IV. Veränderung. (*II.*)

Schwarz.	Weiß.
10. D. 8d - 6b	5d - 6c
11) L. 4g - 1d	6c - 7b
12) D. 6b - 7b	Sr. 7f - 6d*
13. K. 8g - 8f	Sr. 6d - 7b
14) L. 1d - 2c	Sr. 7b - 5c

11. Oder S. 8b - 6c. Siehe V. Veränderung.

12. Oder S. 8b - 6c. Siehe VI. Veränderung.

14. Ich habe ein gutes Spiel.

V. Veränderung. (*IV.*)

Schwarz.	Weiß.
11. S. 8b - 6c	Sr. 7f - 6h*
12. K. 8g - 8f	Sr. 6h - 4g
13. Sr. 6f - 4g	D. 1d - 4g
14. Lr. 5c - 2f*	K. 1g - 1f
15. Lr. 2f - 1e	D. 4g - 5f*
16. K. 8f - 7e	S. 3c - 5d*
17. K. 7e - 8d	S. 5d - 6b
18) 7a - 6b	K. 1f - 1e

18. Ich habe die Königin gewonnen.

VI. Veränderung. (*IV.*)

Schwarz.	Weiß.
12. S. 8b - 6c	Sr. 7f - 8d*
13. K. 8g - 8f	7b - 8a D
14. Tr. 8e - 8d	D. 8a - 8d*
15) D. 6c - 8d	S. 3c - 1*d*

15. Ich habe ein gutes Spiel.

Siebenzehntes Spiel.

Schwarz.	Weiß.
1. 7e - 5e	2e - 4e
2. Lr. 8f - 5c	Sr. 1g - 3f
3. S. 8b - 6c	2c - 3c
4. D. 8d - 6f	2b - 4b
5. Lr. 5c - 6b	4b - 5b
6. S. 6c - 5a	2d - 4d
7) 7*d* - 6*d*	2h - 3h
8. Sr. 8g - 7e	4d - 5d
9) Sr. 7e - 6g	L. 1c - 5g

7. Oder 5e-4d. Siehe I. Veränderung.

9. Ich gewinne die Königin.

I. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
7. 5e - 4d	3c - 4d
8. Sr. 8g - 7e	D. 1d - 4a
9. Sr. 7e - 6g	L. 1c - 5g
10. D. 6f - 6e	4d - 5d
11. D. 6e - 6d	L. 5g - 2d
12. K. rochirt	L. 2d - 5a
13) Lr. 6b - 5a	D. 4*a* - 5*a*

13. Ich habe einen Springer voraus.

Zweyter Abschnitt.

Gambitspiele.

Erstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	2e - 4e	7e - 5e	9.	2g - 3g	D. 4h - 3h*
2.	2f - 4f	5e - 4f	10)	K. 1*f* - 2*f*	D. 3h - 2g*
3.	Sr. 1g - 3f	7g - 5g	11.	K. 2f - 3e	Sr. 6h - 8g
4.	Lr. 1f - 4c	5g - 4g	12.	Sr. 3d - 4f	Lr. 8f - 6h
5.	Sr. 3f - 5e	D. 8d - 4h*	13.	Lr. 4c - 1f	D. 2g - 1h
6.	K. 1e - 1f	Sr. 8g - 6h	14.	Lr. 1f - 5b*	7c - 6c
7.	2d - 4d	7d - 6d	15.	Lr. 5b - 6c*	7b - 6c
8.	Sr. 5e - 3d	4f - 3f	16)	D. 1*d* - 1*h*	

10. Oder K. 1f - 1e. Siehe I. Veränderung.

16. Ich habe die Königin gewonnen, und werde bald siegen.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
10)	K. 1f - 1e	D. 3*h* - 5*h*	13.	Sr. 4f - 5d	D. 6b - 4d
11.	Sr. 3d - 4f	D. 5h - 5a*	14.	Lr. 4c - 3d	D. 4d - 5c
12)	L. 1c - 2d	D. 5*a* - 6*b*	15.	L. 2d - 3e	D. 5c - 5a*
			16.	2b - 4b	D. 5a - 4a
			17.	Lr. 3d - 5b*	D. 4a - 5b

18. Sr. 5d - 7c*	K. 8e - 8d	
19) Sr. 7c - 5b		

10. Zöge er D. 3h - 2g, so würde ich durch Sr. 3d - 2f und hernach durch Lr. 4c - 1f seine Königin gewinnen.

12. Oder D. 5a - 4a. Siehe II. Veränderung.

19. Ich habe die Königin gewonnen.

II. Veränderung. (*I.*)

Weiß.		Schwarz.
12.	- -	D. 5a - 4a
13) S.	1b - 3a	7c - 6c
14. Sr.	4f - 5d	7b - 5b
15.	2b - 3b	D. 4a - 3a
16. L.	2d - 4b	D. 3a - 2b
17. L.	1a - 1b	D. 2b - 2a
18. L.	1b - 1a	D. 2a - 2b
19. L.	4b - 3c	D. 2b - 1a
20. D.	1d - 1a	6c - 5d
21. Lr.	4c - 5d	S. 8b - 7d
22) Lr.	5d - 8a	

13. Oder D. 4a - 7d. Siehe III. Veränderung.

22. Ich habe die Königin gewonnen.

III. Veränderung. (*II.*)

Weiß.		Schwarz.
13.	- -	D. 4a - 7d
14. Sr.	4f - 5d	Lr. 8f - 7g
15. L.	2d - 6h	Lr. 7g - 6h
16. Sr.	5d - 6f*	K. 8e - 8f
17) Sr.	6f - 7d*	

17. Ich habe die Königin gewonnen.

Zweytes Spiel.

Weiß.		Schwarz.
1.	2e - 4e	7e - 5e
2.	2f - 4f	5e - 4f
3. Sr.	1g - 3f	7g - 5g
4) Lr.	1f - 4c	Lr. 8f - 7g
5.	2d - 4d	7d - 6d
6. S.	1b - 3c	7c - 6c
7.	2h - 4h	7h - 6h
8.	4h - 5g	6h - 5g
9. Tr.	1h - 8h	Lr. 7g - 8h
10. Sr.	3f - 5e	6d - 5e

4. Oder 2h - 4h. Siehe II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
11. D. 1d - 5h	D. 8d - 6f
12. 4d - 5e	D. 6f - 7g
13. 5e - 6e	Sr. 8g - 6f
14) 6e - 7f*	K. 8e - 8d
15. D. 5h - 5g	D. 7g - 5g
16. 7f - 8fD*	K. 8d - 7d
17. D. 8f - 8h	D. 5g - 2g
18. D. 8h - 6f	4f - 3f
19. D. 6f - 7f*	K. 7d - 6d
20. L. 1c - 4f*	K. 6d - 5c
21) S. 3c - 4a*	K. 5c - 4b
22. L. 4f - 2d*	K. 4b - 4a
23. 2b - 3b*	K. 4a - 3a
24. D. 7f - 7e*	K. 3a - 2b
25) D. 7e - 5e*	K. 2b - 3a
26. L. 2d - 1c*	K. 3a - 4b
27. 2c - 3c†	

14. Wenn er den König auf 8f zieht, so wird er bald matt. Denn ich werde nun L. 1c-4f ziehn, und, wenn er dagegen Sr. 6f-5h gezogen hat, ihn mit L. 4f-6d matt setzen. — Oder wenn er ihn auf 7e zieht, so siehe I. Veränderung.

21. Mit K. 5c-4d würde er noch früher verlieren. Denn wenn ich alsdann 2c - 3c* ziehe, so wird er K. 4d-4e dagegen ziehn und darauf durch S. 4a-5c matt seyn.

25. Zieht er ihn auf 2c, so er durch T. 1a-1c sogleich matt.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
14. - -	K. 8e - 7e
15. D. 5h - 2e	L. 8c - 6e
16. Lr. 4c - 6e	K. 7e - 6e
17. D. 2e - 4c*	K. 6e - 7e
18. D. 4c - 4b*	K. 7e - 7f
19. D. 4b - 7b*	S. 8b - 7d
20) D. 7b - 8a	

20. Ich habe eine gute Stellung.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. 2h - 4h	5g - 4g
5. Sr. 3f - 5e	7h - 5h
6. Lr. 1f - 4c	Sr. 8g - 6h
7. 2d - 4d	Lr. 8f - 7e
8. L. 1c - 4f	Lr. 7e - 4h*
9. 2g - 3g	Lr. 4h - 5g
10. Tr. 1h - 5h	Lr. 5g - 4f
11. 3g - 4f	7d - 6d
12. Sr. 5e - 4g	L. 8c - 4g
13. D. 1d - 4g	Sr. 6h - 4g
14. Tr. 5h - 8h*	K. 8e - 7e

15. Tr. 8h - 8d	K. 7e - 8d		19. K. 1e - 2f	Sr. 3e - 4g*
16. Lr. 4c - 7f	S. 8b - 6c		20) K. 2*f* - 3g	
17. 2c - 3c	K. 8d - 7e			
18. Lr. 7f - 3b	Sr. 4g - 3e			

20. Ich habe ein gutes Spiel.

Drittes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	6) Sr. 3f - 5g	6*f* - 5g
2. 2f - 4f	5e - 4f	7. D. 1d - 5h*	K. 8e - 7e
3. Sr. 1g - 3f	7h - 6h	8. D. 5h - 7f*	K. 7e - 6d
4. Lr. 1f - 4c	7g - 5g	9. D. 7f - 5d*	K. 6d - 7e
5) 2h - 4h	7*f* - 6*f*	10. D. 5d - 5e*	

5. Oder 5g - 4g. Siehe I. Veränderung.

6. Oder D. 8d - 7e. Siehe II. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. - -	5g - 4g
6. Sr. 3f - 5e	Tr. 8h - 7h
7. 2d - 4d	7d - 6d
8. Sr. 5e - 3d	4f - 3f
9. 2g - 3g	D. 8d - 7e
10. Sr. 3d - 4f	D. 7e - 4e*
11. K. 1e - 2f	D. 4e - 6c
12. D. 1d - 3d	Tr. 7h - 7g
13) Lr. 4*c* - 5*b*	

13. Ich gewinne die Königin.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6. - -	D. 8d - 7e
7. D. 1d - 5h*	K. 8e - 8d
8. Sr. 5g - 7f*	K. 8d - 8e
9. Sr. 7f - 8h*	K. 8e - 8d
10. Sr. 8h - 7f*	K. 8d - 8e
11. Sr. 7f - 6h*	K. 8e - 8d
12) Sr. 6*h* - 8*g*	

12. Ich gewinne Königin und Spiel.

Viertes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e
2. 2f - 4f	5e - 4f
3. Sr. 1g - 3h	Sr. 8g - 7e
4. 2h - 4h	7h - 5h
5. Lr. 1f - 4c	Sr. 7e - 6g
6. Sr. 3f - 5g	Sr. 6g - 5e
7. Lr. 4c - 3b	7f - 6f
8) Sr. 5g - 3h	Sr. 5e - 6g
9. 2d - 4d	Sr. 6g - 4h
10. Sr. 3h - 4f	7g - 5g
11. Tr. 1h - 4h	5g - 4h
12. Sr. 4f - 6g	Tr. 8h - 7h
13. Lr. 3b - 8g	Tr. 7h - 7g
14. D. 1d - 5h	Tr. 7g - 8g
15. Sr. 6g - 5e*	K. 8e - 7e
16. D. 5h - 7f*	K. 7e - 6d
17. Sr. 5e - 4c*	K. 6d - 6e
18. D. 7f - 5d+	

8. Oder 7g - 5g. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
8. - -	7g - 5g
9. 4h - 5g	6f - 5g
10) 2d - 4d	Sr. 5e - 7f
11. 2g - 3g	4f - 3g
12. Lr. 3b - 7f*	K. 8e - 7f
13) Sr. 3h - 5g*	K. 7f - 6g
14. D. 1d - 3f	D. 8d - 6f
15. D. 3f - 3g	7d - 6d
16) Sr. 5g - 6e*	K. 6g - 7h
17. Tr. 1h - 5h*	Lr. 8f - 6h
18. Tr. 5h - 6h*	D. 6f - 6h
19) L. 1c - 6h	

10. Oder Sr. 5e - 6g. Siehe II. Veränderung.

13. Oder K. 7f - 8e. Siehe III. Veränderung.

16. Zöge er ihn auf 7f, so würde ich durch Tr. 1h - 1f seine Königin gewinnen.

19. Ich habe die Königin zum Vortheil.

II. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
10. - -	Sr. 5e - 6g
11. 2g - 3g	4f - 3g
12. Sr. 3h - 5g	3g - 2g
13. Lr. 3b - 7f*	K. 8e - 7e
14. Tr. 1h - 1g	Sr. 6g - 4h
15. Lr. 7f - 5h	Lr. 8f - 7g
16. D. 1d - 4g	Lr. 7g - 4d
17. D. 4g - 4h	Tr. 8h - 5h
18. D. 4h - 5h	Lr. 4d - 1g
19. D. 5h - 7f*	K. 7e - 6d
20. D. 7f - 5d*	K. 6d - 7e

21. D. 5d - 5e*	K. 7e - 8f	
22. D. 5e - 8h*	K. 8f - 7e	
23. D. 8h - 7g*	K. 7e - 6d	
24) Sr. 5g - 7f*		

24. Ich gewinne die Königin.

III. Veränderung. (*I.*)

Weiß.	Schwarz.
13. - -	K. 7f - 8e
14) Tr. 1h - 5h	Tr. 8*h* - 5*h*
15. D. 1d - 5h*	K. 8e - 7e
16. D. 5h - 7f*	K. 7e - 6d
17. D. 7f - 5d*	K. 6d - 7e
18. D. 5d - 5e†	

14. Oder Tr. 8h - 8g. Siehe IV. Veränderung.

IV. Veränderung. (*III.*)

Weiß.	Schwarz.
14. - -	Tr. 8h - 8g
15. Tr. 5h - 7h	D. 8d - 6f
16. D. 1d - 5h*	D. 6f - 6g
17. L. 1c - 4f	D. 6g - 5h
18. Tr. 7h - 5h	Lr. 8f - 7e
19. S. 1b - 2d	S. 8b - 6c
20. 2c - 3c	7d - 6d
21. Sr. 5g - 3h	L. 8c - 4g
22. Tr. 5h - 7h	L. 4g - 3h
23. Tr. 7h - 3h	3g - 2g
24. K. 1e - 2f	K. 8e - 7d
25. T. 1a - 1g	T. 8a - 8f
26. Tr. 3h - 3f	Lr. 7e - 4h*
27. K. 2f - 2e	K. 7d - 8d
28. L. 4f - 3e	T. 8f - 3f
29. S. 2d - 3f	Lr. 4h - 6f
30. K. 2e - 2f	Tr. 8g - 8e
31. S. 3f - 2d	Tr. 8e - 8g
32. T. 1g - 2g.	Tr. 8g - 2g*
33) K. 2*f* - 2*g*	

33. Ich gewinne das Spiel.

Fünftes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e
2. 2f - 4f	5e - 4f
3. Sr. 1g - 3f	7g - 5g
4. Lr. 1f - 4c	5g - 4g
5. Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 7f
6. Sr. 3f - 5e*	K. 7f - 6e
7. D. 1d - 4g*	K. 6e - 5e
8. D. 4g - 5f*	K. 5e - 6d
9. 2d - 4d	Lr. 8f - 7g
10. L. 1c - 4f*	K. 6d - 7e
11. L. 4f - 5g*	Lr. 7g - 6f
12. 4e - 5e	Lr. 6f - 5g

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
13. D. 5f - 5g*	K. 7e - 8e	19. S. 1b - 3c*	K. 5d - 4d
14. D. 5g - 5h*	K. 8e - 7e	20. D. 6f - 4f*	K. 4d - 5c
15. K. rochirt	D. 8d - 8e	21. 2b - 4b*	K. 5c - 6c
16. D. 5h - 5g*	K. 7e - 6e	22. D. 4f - 4c*	K. 6c - 6b
17. Tr. 1f - 6f*	Sr. 8g - 6f	23. S. 3c - 4a†	
18. D. 5g - 6f*	K. 6e - 5d		

Sechstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	6. K. 1e - 2f	Lr. 8f - 5c*
2. 2f - 4f	7d - 5d	7. 2d - 4d	Lr. 5c - 6d
3. 4e - 5d	D. 8d - 5d	8) Lr. 1f - 5b*	7c - 6c
4. S. 1b - 3c	D. 5d - 6e	9) Tr. 1*h* - 1e	
5. Sr. 1g - 3f	5e - 4f*		

8. Auch wenn er K. 8e-8d zieht, wird er durch Tr. 1h-1e seine Königin verlieren, oder matt werden.

9. Ich gewinne die Königin.

Siebentes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e	5. 2d - 4d	Lr. 5c - 6b
2. 2f - 4f	5e - 4f	6) Sr. 1g - 3f	D. 4*h* - 7e
3. Lr. 1f - 4c	D. 8d - 4h*	7. L. 1c - 4f	D. 7e - 4e
4. K. 1e - 1f	Lr. 8f - 5c	8. Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 8f

6. Oder er zieht sie auf 4g, siehe I; — oder auf 6h, siehe II; — oder auf 6f, siehe IV. Veränderung.

IV. Calabrois.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
9. L. 4f - 3g	Sr. 8g - 6h	16) S. 3c - 5d	6c - 5d
10. S. 1b - 3c	D. 4e - 7e	17) Lr. 3b - 5d*	K. 8g - 8f
11. Lr. 7f - 3b	7c - 6c	18. T. 7e - 7f*	K. 8f - 8e
12. D. 1d - 3d	7d - 5d	19. T. 7f - 6f	7g - 6f
13) T. 1a - 1e	D. 7e - 7f	20. D. 3d - 3e*	K. 8e - 8d
14. L. 3g - 6d*	K. 8f - 8g	21. D. 3e - 7e†	
15. T. 1e - 7e	D. 7f - 6f		

13. Oder D. 7e-6f. Siehe V. Veränderung.

16. Wenn er dafür D. 6f-6d zieht, so biete ich mit S. 5d-6f Schach, und setze ihn, wenn er den König auf 8f gerückt hat, mit T. 7e-8e matt.

17. Zieht er statt dessen Sr. 6h - 7f, so ist er durch T. 7e-8e sogleich matt.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6. - -	D. 4h - 4g
7) Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 8f
8. 2h - 3h	D. 4g - 3g
9. S. 1b - 3c	K. 8f - 7f
10. S. 3c - 2e	D. 3g - 6g
11. Sr. 3f - 5e*	K. 7f - 8f
12) S. 5e - 6g*	

7. Auch wenn er ihn auf 7f rückt, verliert er seine Königin. Denn ich biete alsdann mit Sr. 3f - 5e von neuem Schach, und ziehe darauf, wenn er den König auf 8f gezogen hat, Sr. 5e - 4g.

12. Ich gewinne seine Königin.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6. - -	D. 4h - 6h
7) 2g - 3g	D. 6h - 3h*
8. K. 1f - 2f	4f - 3g*
9. 2h - 3g	D. 3h - 4g
10. Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 8f
11) Tr. 1h - 4h	

7. Oder Sr. 3f-5e. Siehe III. Veränderung.

11. Ich gewinne die Königin.

III. Veränderung. (II.)

Weiß.	Schwarz.
7. Sr. 3f - 5e	7d - 5d
8. Lr. 4c - 5d	L. 8c - 6e
9) Lr. 5d - 7b	

9. Ich habe seinen Thurn gewonnen.

IV. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6. - -	D. 4h - 6f
7. 4e - 5e	D. 6f - 5f
8. Lr. 4c - 3d	D. 5f - 4g
9. 2h - 3h	D. 4g - 3g
10. L. 1c - 2d	S. 8b - 6c
11) L. 2*d* - 1*e*!	

11. Ich gewinne die Königin.

V. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
13. - -	D. 7e - 6f
14. L. 3g - 4h	D. 6f - 6g
15. L. 4h - 7e*	K. 8f - 8g
16. D. 3d - 6g	7h - 6g
17. S. 3c - 5d	6c - 5d
18) Lr. 3b - 5d*	Sr. 6*h* - 7*f*
19. Sr. 3f - 5g	Tr. 8h - 5h
20. Lr. 5d - 7f*	K. 8g - 8h
21. Lr. 7f - 6g	Tr. 5h - 4h
22. Sr. 5g - 7f*	K. 8h - 8g
23) L. 7*e* - 4*h*	

18. Wenn er statt dessen K. 8g-7h zieht, so ist er durch Sr. 3f-5g sogleich matt.

23. Ich habe seinen Thurn gewonnen.

Achtes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e
2. 2f - 4f,	5e - 4f
3. Lr. 1f - 4c	D. 8d - 4h*
4. K. 1e - 1f	7d - 6d
5. Sr. 1g - 3f	L. 8c - 4g
6) 2d - 4d	D. 4*h* - 6*h*
7) 2g - 3g	D. 6*h* - 3*h**
8. K. 1f - 2f	4f - 3g*
9. 2h - 3g	L. 4g - 3f
10. Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 8d
11. D. 1d - 3f	D. 3h - 7d
12. Tr. 1h - 7h	Tr. 8h - 7h
13. Lr. 7f - 8g	Tr. 7h - 2h*
14) K. 2f - 1g	Tr. 2*h* - 2c
15. D. 3f - 8f*	D. 7d - 8e
16. L. 1c - 5g*	K. 8d - 7d

6. Oder D. 4h-6f, Siehe III. Veränderung.

7. Oder 7g-5g. Siehe V. Veränderung.

14. Oder Tr. 2h-8h, siehe I; — oder D. 7d-3h, siehe II. Veränder.

Weiß.	Schwarz.
17. Lr. 8g - 6e*	D. 8e - 6e
18. D. 8f - 8d*	K. 7d - 6c
19. 4d - 5d*	D. 6e - 5d
20. 4e - 5d*	K. 6c - 5d
21. S. 1b - 3c*	K. 5d - 5e
22. D. 8d - 8e*	K. 5e - 4d
23. D. 8e - 4e*	K. 4d - 5c
24. D. 4e - 5d*	K. 5c - 6b
25. D. 5d - 5b†	

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
14. - -	Tr. 2h - 8h
15. D. 3f - 8f*	D. 7d - 8e
16. L. 1c - 5g*	K. 8d - 7d
17. D. 8f - 7g*	K. 7d - 6c
18. D. 7g - 8h	S. 8b - 7d
19. Lr. 8g - 5d*	K. 6c - 6b
20. D. 8h - 8e	L. 8a - 8e
21) S. 1*b* - 2*d*	

21. Ich habe ein gutes Spiel.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
14. - -	D. 7d - 3h
15. D. 3f - 8f*	K. 8d - 7d
16. D. 8f - 7f*	K. 7d - 6c
17. D. 7f - 4c*	K. 6c - 7d
18. L. 8g - 6e*	D. 3h - 6e
19. D. 4c - 6e	K. 7d - 6e
20) Tr. 1g - 1*h*	

20. Ich gewinne.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6. - -	D. 4h - 6f
7) 4e - 5e	D. 6*f* - 6*h*
8. 2g - 3g	D. 6h - 3h*
9. K. 1f - 2f	4f - 3g*
10. 2h - 3g	L. 4g - 3f
11. D. 1d - 3f	D. 3h - 7d
12. D. 3f - 7b	D. 7d - 6e
13) Lr. 4*c* - 5*b*	

7. Oder 6d - 5e. Siehe IV. Veränderung.

13. Ich gewinne die Königin.

IV. Veränderung. (*III.*)

Weiß.	Schwarz.
7. - -	6d - 5e
8) 4d - 5e	D. 6*f* - 5e
9. Sr 3f - 5e	L. 4g - 1d
10. Sr. 5e - 7f	Sr. 8g - 6h
11. Sr. 7f - 8h	7g - 6g
12. L. 1c - 4f	Lr. 8f - 7g
13. 2c - 3c	Sr. 6h - 5f
14) Sr. 8*h* - 7*f*	

8. Wenn er statt dessen L. 4g - 3f zieht, so muß ich D. 1d - 3f dagegen ziehn, und werde, wenn er seine Königin auf 5e gerückt hat, mit D. 3f - 7b seinen Thurn gewinnen.

14. Ich habe ein gutes Spiel.

V. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
7.	- -	7g - 5g
8.	2h - 4h	7f - 6f
9.	4e - 5e	6d - 5e
10.	4d - 5e	6f - 5e
11.	D. 1d - 5d	L. 4g - 3f
12.	D. 5d - 3f	7c - 6c
13.	4h - 5g	D. 6h - 5g
14.	3g - 4f	5e - 4f
15.	L. 1c - 4f	D. 5g - 6f
16)	S. 1b - 3c	Lr. 8*f* - 6*h*
17)	T. 1a - 1e*	K. 8*e* - 8*f*
18.	L. 4f - 6h*	Sr 8g - 6h
19.	D. 3f - 6f*	Sr. 6h - 7f
20.	D. 6f - 7f+	

---

16. Oder Lr. 8f - 6d. Siehe VIII. Veränderung.

17. Oder K. 8e - 8d, siehe VI; — oder K. 8e - 7d, siehe VII. Veränderung.

VI. Veränderung. (*V.*)

	Weiß.	Schwarz.
17.	- -	K. 8e - 8d
18.	T. 1h - 6h	Sr. 8g - 6h
19.	L. 4f - 7c*	K. 8d - 7c
20)	D. 3*f* - 6*f*	

---

20. Ich habe die Königin zum Vortheil.

VII. Veränderung. (*V.*)

	Weiß.	Schwarz.
17.	- -	K. 8e - 7d
18.	D. 3f - 3d*	K. 7d - 8c
19.	T. 1e - 8e*	D. 6f - 8d
20.	D. 3d - 8d+	

VIII. Veränderung. (*V.*)

	Weiß.	Schwarz.
16.	- -	Lr. 8f - 6d
17)	T. 1a - 1e*	Sr. 8g - 7*e*
18.	S. 3c - 4e	D. 6f - 4f
19.	S. 4e - 6d*	D. 4f - 6d
20)	Tr. 1h - 6h	D. 6*d* - 6*h*
21.	D. 3f - 7f*	K. 8e - 8d
22.	D. 7f - 7e*	K. 8d - 8c
23.	Lr. 4c - 6e*	S. 8b - 7d
24.	D. 7e - 7d*	K. 8c - 8b
25.	D. 7d - 6d+	

---

17. Oder Lr. 6d - 7e. Siehe X. Veränderung. — Oder zöge er statt dessen K. 8e - 8d, so würde ich mit T. 1e - 1d einen Stein gewonnen haben.

20. Oder 6d - 7d. Siehe IX. Veränderung.

IX. Veränderung. (*VIII.*)

Weiß.	Schwarz.
20. - -	D. 6d - 7d
21. D. 3f - 5h*	K. 8e - 8d
22. L. 1e - 1d	Sr. 7e - 5d
23. Lr. 4c - 5d	Tr. 8h - 8f*
24. K. 1f - 1g	D. 7d - 7g*
25. Lr. 5d - 2g*	K. 8d - 8c
26. D. 5h - 3h*	S. 8b - 7d
27. Tr. 6h - 7h	D. 7g - 2b
28. D. 3h - 7d*	K. 8c - 8b
29. D. 7d - 7c+	

X. Veränderung. (*VIII.*)

Weiß.	Schwarz.
17. - -	Lr. 6d - 7e
18. S. 3c - 4e	D. 6f - 2b
19) S. 4e - 6d*	K. 8e - 7d
20) D. 3f - 4g*	K. 7d - 7c
21. S. 6d - 8c*	K. 7c - 8d
22. L. 1e - 1d*	K. 8d - 8e
23. D. 4g - 5h*	K. 8e - 8f
24. D. 5h - 7f+	

19. Zieht er dafür K. 8e-8f, so ist er durch L. 4f-6h matt.

20. Wenn er ihn auf 8d rückt, so mache ich ihn mit D. 4g-8c matt.

Neuntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e
2. 2f - 4f	5e - 4f
3) Lr. 1f - 4c	Lr. 8f - 7e
4. 2d - 4d	Lr. 7e - 4h*
5. K. 1e - 1f	7g - 5g
6. 2g - 3g	4f - 3g
7. 2h - 3g	Lr. 4h - 3g

Weiß.	Schwarz.
8. D. 1d - 5h	D. 8d - 6f*
9. Sr. 1g - 3f	7d - 6d
10. L. 1c - 5g	D. 6f - 6g
11. D. 5h - 6g	7f - 6g
12. Lr. 4c - 8g	Tr. 8h - 8g
13) K. 1f - 2g	

3. Oder Sr. 8g - 7e. Siehe I. Veränderung.

13. Ich gewinne seinen Läufer.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	- -	Sr. 8g - 7e
4.	D. 1d - 3f	Sr. 7e - 6g
5.	2d - 4d	D. 8d - 4h*
6.	2g - 3g	4f - 3g
7.	Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 8d
8.	2h - 3g	D. 4h - 6f
9.	D. 3f - 6f	7g - 6f
10)	Lr. 7f - 6g	

10. Ich habe diesen Springer gewonnen.

Zehntes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	2e - 4e	7e - 5e
2.	2f - 4f	5e - 4f
3.	Sr. 1g - 3f	7g - 5g
4)	Lr. 1f - 4c	Lr. 8f - 7g
5.	2h - 4h	5g - 4g
6.	Sr. 3f - 5g	Sr. 8g - 6h
7.	2d - 4d	7d - 6d
8.	L. 1c - 4f	D. 8d - 7e
9.	K. rochirt	7f - 6f
10.	2c - 3c	6f - 5g
11.	L. 4f - 5g	D. 7e - 7d
12.	D. 1d - 2d	Sr. 6h - 8g
13)	Lr. 4c - 7f*	D. 7d - 7f
14.	Tr. 1f - 7f	K. 8e - 7f
15.	S. 1b - 3a	Sr. 8g - 7e
16.	T. 1a - 1f*	K. 7f - 8e
17.	L. 5g - 7e	K. 8e - 7e
18)	D. 2d - 5g*	K. 7e - 6e
19.	4d - 5d*	K. 6e - 7d
20.	Tr. 1f - 7f*	K. 7d - 8e
21.	D. 5g - 7e+	

4. Oder 7f-6f, siehe I; — oder 5g-4g, siehe II. Veränderung.

13. Wenn er auch statt dessen K. 8e - 8f zieht, so gewinne ich durch Lr. 7f-6e* doch seine Königin.

18. Zieht er K. 7e-8e, so gewinne ich mit D. 5g-7g.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
4.	- -	7f - 6f
5.	Sr. 3f - 5g	6f - 5g
6.	D. 1d - 5h*	K. 8e - 7e
7.	D. 5h - 5g*	K. 7e - 8e
8.	D. 5g - 5h*	K. 8e - 7e
9.	D. 5h - 5e+	

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
4.	- -	5g - 4g
5.	Sr. 3f - 5e	D. 8d - 4h*
6.	K. 1e - 1f	Sr. 8g - 6f
7.	Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 8d
8.	2d - 4d	Sr. 6f - 4e
9.	D. 1d - 2e	Sr. 4e - 3g*
10.	2h - 3g	D. 4h - 1h*
11.	K. 1f - 2f	4f - 3g*
12.	K. 2f - 3g	D. 1h - 1c
13.	Sr. 5e - 6c*	7d - 6c
14.	D. 2e - 8e+	

Eilftes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	2e - 4e	7e - 5e
2.	2f - 4f	Lr. 8f - 5c
3.	Sr. 1g - 3f	7d - 6d
4.	2c - 3c	D. 8d - 7e
5.	2d - 4d	5e - 4d
6.	3c - 4d	D. 7e - 4e*
7.	K. 1e - 2f	Lr. 5c - 4b
8.	2a - 3a	Lr. 4b - 5a
9.	2b - 4b	Lr. 5a - 6b
10)	Lr. 1f - 5b*	K. 8e - 8d
11.	Tr. 1h - 1e	D. 4e - 5f
12.	Tr. 1e - 8e+	

10. Wenn er statt dessen 7c-6c zieht, so gewinne ich durch Tr. 1h-1e seine Königin.

Zwölftes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	2e - 4e	7e - 5e
2.	Lr. 1f - 4c	Lr. 8f - 5c
3.	D. 1d - 2e	D. 8d - 7e
4)	2f - 4f	Lr. 5c - 1g

4. Oder 5e - 4f. Siehe I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. Tr. 1h - 1g	5e - 4f
6. 2d - 4d	D. 7e - 4h*
7. 2g - 3g	4f - 3g
8. Tr. 1g - 3g	Sr. 8g - 6f
9. S. 1b - 3c	Sr. 6f - 5h
10. Lr. 4c - 7f*	K. 8e - 7f
11. L. 1c - 5g	Sr. 5h - 3g
12. D. 2e - 3f*	K. 7f - 6g
13. L. 5g - 4h	Sr. 3g - 5h
14. K. 3f - 5f*	K. 6g - 6h
15. D. 5f - 5g+	

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	5e - 4f
5) Sr. 1g - 3f	7g - 5g
6) 2h - 4h	7f - 6f
7. 4h - 5g	6f - 5g
8. S. 1b - 3c	7c - 6c
9. 2d - 4d	5g - 4g
10. Sr. 3f - 4h	Lr. 5c - 4d
11. Sr. 4h - 5f	Lr. 4d - 3c*
12. 2b - 3c	D. 7e - 6f
13. L. 1c - 4f	D. 6f - 3c*
14. K. 1e - 2f	7b - 5b
15. Lr. 4c - 3b	7a - 5a
16. Sr. 5f - 6d*	D. 8e - 8d
17. D. 2e - 4g	Sr. 8g - 7e
18. Sr. 6d - 7f*	K. 8d - 8e
19. D. 4g - 5h	D. 3c - 4d*
20. K. 2f - 3f	D. 4d - 3c*
21. K. 3f - 2e	Tr. 8h - 8f
22. Sr. 7f - 6d*	K. 8e - 8d
23. D. 5h - 8e*	Tr. 8f - 8e
24. Sr. 6d - 7f+	

---

5. Oder Sr. 8g - 6f. Siehe IV. Veränderung.

6. Oder 2d - 4d. Siehe II. Veränderung.

II. Veränderung. (*I.*)

Weiß.	Schwarz.
6. 2d - 4d	Lr. 5c - 4b*
7. 2c - 3c	Lr. 4b - 5a
8) 2h - 4h	7f - 5f
9. 4h - 5g	6f - 5g
10. 2g - 3g	5g - 4g
11. Sr. 3f - 5e	4f - 3f
12. D. 2e - 3e	Sr. 8g - 6f
13. Sr. 5e - 6g	D. 7e - 7g
14. Sr. 6g - 8h	D. 7g - 8h
15. 4e - 5e	Sr. 6f - 8g
16. D. 3e - 5g	Sr. 8g - 7e
17. D. 5g - 5h*	K. 8e - 8d
18. D. 5h - 7h	D. 8h - 7h
19. Tr. 1h - 7h	7d - 6d
20. 5e - 6e	6d - 5d
21. Tr. 7h - 8h*	Sr. 7e - 8g
22. L. 1c - 5g*	K. 8d - 8e
23. Tr. 8h - 8g+	

---

8. Oder 5g - 4g. Siehe III. Veränderung.

III. Veränderung. (II.)

Weiß.	Schwarz.
8. - -	5g - 4g
9. Sr. 3f - 5g	Sr. 8g - 6h
10. L. 1c - 4f	7f - 6f
11. K. rochirt	6f - 5g
12. L. 4f - 5g	D. 7e - 7g
13. D. 2e - 3e	Sr. 6h - 8g
14. Tr. 1f - 7f	D. 7g - 6g
15. D. 3e - 4f	7d - 6d
16. Tr. 7f - 8f*	K. 8e - 7d
17. Lr. 4c - 7f	D. 6g - 7g
18. Lr. 7f - 8e*	K. 7d - 6e
19. 4d - 5d+	

IV. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
5. - -	Sr 8g - 6f
6. 2d - 4d	Lr. 5c - 4b*
7. 2c - 3c	Lr. 4b - 5a
8. 4e - 5e	Sr. 6f - 5h
9. K. rochirt	K. rochirt
10. Sr. 3f - 1e	D. 7e - 4h
11. Sr. 1e - 3d	7g - 5g
12. S. 1b - 2d	7c - 6c
13) S. 2d - 4e	Sr. 5h - 7g
14. Sr. 3d - 4f	5g - 4f
15. Tr. 1f - 4f	D. 4h - 7e
16. S. 4e - 6f*	K. 8g - 8h
17) D. 2e - 4e	

13. Wenn er dafür K. 8g - 8h zieht, so ziehe ich S. 4e - 6d, und gewinne, wenn er nun S. 8b - 6a gezogen hat, mit S. 6d - 5f seine Königin. — Oder 7b - 5b. Siehe V. Veränderung.

17. Ich gewinne die Königin, oder setze matt.

V. Veränderung. (IV.)

Weiß.	Schwarz.
13. - -	7b - 5b
14. Lr. 4c - 3b	Lr. 5a - 7c
15. D. 2e - 5h	D. 4h - 5h
16. S. 4e - 6f*	K. 8g - 7g
17) S. 6f - 5h	

17. Ich habe einen Stein zum Vortheil.

Dreyzehntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5e
2. Lr. 1f - 4c	Sr. 8g - 6f
3. 2f - 4f	Sr. 6f - 4e
4. Sr. 1g - 3f	5e - 4f
5. K. rochirt	Lr. 8f - 5c*
6. 2d - 4d	Lr. 5c - 6b

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7. Tr. 1f - 1e	7f - 5f	15. Sr. 3f - 5e	D. 6d - 6f
8. S. 1b - 3c	D. 8d - 7e	16. D. 1d - 5h	7g - 6g
9. Lr. 4c - 5d	7c - 6c	17. Lr. 5f - 6g	7h - 6g
10. Lr. 5d - 4e	Lr. 7e - 6f	18. D. 5h - 8h*	D. 6f - 8h
11. Lr. 4e - 5f*	K. 8e - 8d	19. Sr. 5e - 7f*	K. 8d - 7c
12. S. 3c - 4e	D. 6f - 6h	20. L. 1c - 4f*	7d - 6d
13. 2g - 3g	S. 8b - 6a	21. L. 4f - 6d*	K. 7c - 7d
14. S. 4e - 6d	D. 6h - 6d	22. Tr. 1e - 7e+	

Vierzehntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. 2e - 4e	7e - 5c	12. K. 1e - 1f	D. 4h - 8d
2. 2f - 4f	Sr. 8g - 6f	13. D. 2g - 7g	Tr. 8h - 8f
3. S. 1b - 3c	5e - 4f	14. S. 5d - 6f*	K. 8e - 7e
4. 2d - 4d	Lr. 8f - 4b	15. L. 2d - 4b*	7d - 6d
5. Lr. 1f - 3d	D. 8d - 7e	16. 5e - 6d*	7c - 6d
6. D. 1d - 2e	S. 8b - 6c	17. S. 6f - 5d*	K. 7e - 8e
7) 4e - 5e	Sr. 6f - 5d	18. D. 7g - 4d	L. 8c - 6e
8. L. 1c - 2d	S. 6c - 4d	19. Lr. 3d - 5b*	L. 6e - 7d
9. S. 3c - 5d	D. 7e - 4h*	20. D. 4d - 4e*	D. 8d - 7e
10. 2g - 3g	4f - 3g	21. D. 4e - 7e+	
11. D. 2e - 2g	3g - 2h*		

7. Oder S. 6c-4d. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.		
7. - -	S. 6c - 4d	10. 2a - 3a	Lr. 4b - 5a
8. 5e - 6f	S. 4d - 2e	11) L. 1c - 2d	
9. 6f - 7e	S. 2e - 3c		

11. Ich gewinne den Springer, oder Läufer.

Funfzehntes Spiel.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
1. 7e - 5e	2e - 4e	10. D. 4e - 1h	D. 1d - 5h*
2. 7f - 5f	4e - 5f	11. K. 8e - 8f	D. 5h - 5f*
3. Sr. 8g - 6f	2g - 4g	12. K. 8f - 8g	D. 5f - 5e
4. Lr. 8f - 5c	4g - 5g	13. 7h - 6h	L. 3e - 4d
5) Sr. 6f - 4e	Sr. 1g - 3h	14. D. 1h - 1g	2f - 4f
6) Sr 4e - 5g	Sr. 3h - 5g	15. D. 1g - 6g	4f - 5f
7. D. 8d - 5g	2d - 4d	16. D. 6g - 6f	D. 5e - 8e*
8. D. 5g - 5f	4d - 5c	17. D. 6f - 8f	Lr. 1f - 4c*
9. D. 5f - 4e*	L. 1c - 3e	18. K. 8g - 7h	D. 8e - 6g+

5. Oder D. 1d-5h*. Siehe I. Veränderung.

6. Oder D. 1d-5h*. Siehe IV. Veränderung.

I. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
5. - -	D. 1d - 5h*
6. K. 8e - 8f	Sr. 1g - 3f
7) Sr. 4e - 2f	2d - 4d
8. Lr. 5c . 4d	Sr. 3f - 4d
9. Sr. 2f - 1h	Sr. 4d - 3f
10. 5e - 4e	Sr. 3f - 5e
11. D. 8d - 7e	Sr. 5e - 6g*
12. 7h - 6g	D. 5h - 8h*
13. K. 8f - 7f	Lr. 1f - 4c*
14) D. 7e - 6e	5f - 6e*

7. Oder Lr. 5c-2f*. Siehe II. Veränderung.

14. Ich habe die Königin gewonnen.

II. Veränderung. (I.)

Schwarz.	Weiß.
7. Lr. 5c - 2f*	K. 1e - 1d
8. Lr. 2f - 6b	Sr. 3f - 4h
9. Sr. 4e - 2f*	K. 1d - 1e
10. Sr. 2f - 1h	Sr. 4h - 6g*
11) 7h - 6g	D. 5h - 8h*
12. K. 8f - 7e	5f - 6f*
13. 7g - 6f	5g - 6f*
14) K. 7e - 7f	D. 8h - 8d

11. Oder K. 8f-8g. Siehe III. Veränderung.

14. Ich habe die Königin gewonnen.

III. Veränderung. (*II.*)

Schwarz.	Weiß.
11. K. 8f - 8g	Lr. 1f - 4c*
12. 7d - 5d	Lr. 4c - 5d*
13. D. 8d - 5d	Sr. 6g - 7e*
14) K. 8g - 8f	Sr. 7*e* - 5*d*

14. Ich habe die Königin gewonnen.

IV. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
6. - -	D. 1d - 5h*
7. Sr. 5g - 7f	2d - 4d
8) 5*e* - 4*d*	5f - 6f
9. Lr. 5c - 4b*	2c - 3c
10. 4d - 3c	D. 5h - 2e*
11. K. 8e - 8f	6f - 7g*
12. K. 8f - 7g	D. 2e - 4g*
13. K. 7g - 8f	D. 4g - 4b*
14) 7d - 6d	S. 1*b* - 3c

8. Wenn er statt dessen Lr. 5c-4d zieht, so gewinne ich mit L. 1c - 5g seine Königin.

14. Ich habe einen Läufer zum Vortheil und eine gute Stellung.

Sechszehntes Spiel.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
1. 7e - 5e	2e - 4e	9. Tr. 8h - 8f	K. 1e - 2f
2. Sr. 8g - 6f	2f - 4f	10. Lr. 7e - 5c*	2d - 4d
3. Sr. 6f - 4e	D. 1d - 2e	11. Lr. 5c - 7e	S. 1b - 3c
4. D. 8d - 4h*	2g - 3g	12. 7c - 6c	L. 1c - 2d
5. Sr. 4e - 3g	D. 2e - 5e*	13. 7d - 5d	S. 3c - 5d
6) Lr. 8*f* - 7*e*	Sr. 1g - 3f	14. 6c - 5d	Lr. 1f - 5b*
7) D. 4*h* - 6*h*	2h - 3g	15. L. 8c - 7d	Lr. 5b - 7d*
8. D. 6h - 1h	D. 5e - 7g	16) S. 8b - 7d	T. 1*a* - 1*h*

6. Oder K. 8e - 8d. Siehe I. Veränderung.

7. Oder D. 4h - 5h. Siehe II. Veränderung.

16. Ich habe die Königin gewonnen.

I. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
6. K. 8e - 8d	Sr. 1g - 3f
7. D. 4h - 6h	2h - 3g
8. D. 6h - 1h	Sr. 3f - 5g
9) 7d - 6d	Sr. 5g - 7f*
10. D. 8d - 7d	D. 5e - 5g
11) Lr. 8f - 7e	D. 5g - 5f*
12) K. 7d - 8e	D. 5f - 8c*
13) K. 8e - 7f	D. 8c - 8h

9. Wenn er D. 1h - 5h zieht, so biete ich mit Sr. 5g - 6e Schach, und gewinne, wenn er dann 7d - 6e gezogen hat, mit D. 5e - 5h seine Königin.

11. Oder Tr. 8h - 8g. siehe III; — oder D. 1h - 4e*, siehe IV. Veränderung.

12. Wenn er den König auf 6c zieht, so ist er durch D. 5f - 5b sogleich matt.

13. Ich habe einen Thurn voraus.

II. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
7. D. 4h - 5h	D. 5e - 7g
8. Sr. 3g - 1h	D. 7g - 8h*
9. Lr. 7e - 8f	D. 8h - 5e*
10. D. 5h - 5e	4f - 5e
11. Lr. 8f - 5c	2d - 4d
12. Lr. 5c - 4b*	2c - 3c
13. Lr. 4b - 7e	Lr. 1f - 2g
14) 7d - 6d	Lr. 2g - 1h

14. Ich habe einen Stein zum Vortheil.

III. Veränderung. (I.)

Schwarz.	Weiß.
11. Tr. 8h - 8g	D. 5g - 8d*
12. K. 7d - 6e	Sr. 7f - 5g*
13) K. 6e - 5d	8d - 8c

13. Ich habe einen Stein voraus.

IV. Veränderung. (I.)

Schwarz.	Weiß.
11. D. 1h - 4e*	K. 1e - 2f
12. D. 4e - 4d*	K. 2f - 2g
13. D. 4d - 4e*	K. 2g - 2h
14. Tr. 8h - 8g	D. 5g - 8d*
15) K. 7d - 6e	Sr. 7f - 5g*

15. Ich gewinne die Königin.

Siebenzehntes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	7e - 5e	2e - 4e	12.	6d - 5e	Sr. 3f - 5e
2.	Sr. 8g - 6f	2f - 4f	13.	S. 8b - 7d	Lr. 1f - 5b
3.	5e - 4f	4e - 5e	14.	7c - 6c	5d - 6c
4.	Sr. 6f - 4e	Sr. 1g - 3f	15.	S. 7d - 5e	6c - 7b*
5.	7g - 5g	2d - 3d	16.	L. 8c - 7d	Lr. 5b - 7d*
6.	Sr. 4e - 5c	2h - 3h	17.	S. 5e - 7d	L. 2b - 7g
7.	Lr. 8f - 7g	3d - 4d	18.	Tr. 8h - 8g	7b - 8a Lr.
8.	Sr. 5c - 6e	4d - 5d	19.	D. 8d - 8a	K. rochirt
9.	Sr. 6e - 5c	2b - 4b	20.	Tr. 8g - 7g	D. 1d - 2e*
10.	Sr. 5c - 6a	2a - 3a	21)	K. 8e - 8f	D. 2e - 6a
11.	7d - 6d	L. 1c - 2b			

21. Ich habe einen Thurn gewonnen.

Achtzehntes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	7e - 5e	2e - 4e	10.	7h - 6h,	4h - 5g
2.	7f - 5f	2f - 4f	11.	6h - 5g	Tr. 1h - 8h
3.	5e - 4f	D. 1d - 5h*	12.	D. 6f - 8h	D. 4e - 6g*
4.	7g - 6g	D. 5h - 2e	13.	K. 8e - 8d	Sr. 3f - 5g
5.	D. 8d - 4h*	K. 1e - 1d	14.	D. 8h - 4d*	L. 1c - 2d
6.	5f - 4e	D. 2e - 4e*	15.	S. 8g - 6f	Sr. 5g - 7f*
7.	Lr. 8f - 7e	Sr. 1g - 3f	16.	K. 8d - 8e	Sr. 7f - 6d*
8.	D. 4h - 6f	2d - 4d	17.	K. 8e - 8d	D. 6g - 8e*
9.	6g - 5g	2h - 4h	18.	Sr. 6f - 8e	Sr. 6d - 7f+

Neunzehntes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
1.	7e - 5e	2e - 4e	9. D. 6h - 6e	Tr. 2g - 2f
2.	Lr. 8f - 5c	2f - 4f	10. Sr. 8g - 6h	2d - 4d
3.	Lr. 5c - 1g	Tr. 1h - 1g	11. S. 6c - 4d	S. 1b - 3c
4.	D. 8d - 4h*	2g - 3g	12. 7c - 6c	L. 1c - 3e
5.	D. 4h - 2h	Tr. 1g - 2g	13. 6c - 5c	S. 3c - 5d
6.	D. 2h - 1h	D. 1d - 4g	14. D. 6e - 6c	D. 4f - 5g
7.	D. 1h - 6h	4f - 5e	15) K. rochirt	S. 5*d* - 7*e**
8.	S. 8b - 6c	D. 4g - 4f		

15. Ich gewinne seine Königin.

Zwanzigstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1.	2f - 4f	7e - 5e	6. 2e - 4e	D. 5f - 6e
2.	4f - 5e	D. 8d - 4h*	7. 2d - 4d	D. 6e - 7e
3.	2g - 3g	D. 4h - 4e	8. L. 1c - 5g	D. 7e - 4b
4.	Sr. 1g - 3f	S. 8b - 6c	9. 2a - 3a	D. 4b - 2b
5.	S. 1b - 3c	D. 4e - 5f	10) S. 3c - 4*a*	

10. Ich gewinne seine Königin.

Ein und zwanzigstes Spiel.

Anm. Dies ist ein Gambit von der Königin.

	Weiß.	Schwarz.
1.	2d - 4d	7d - 5d
2)	2c - 4c	7c - 5c
3.	4d - 5c	D. 8d - 5a*
4.	D. 1d - 2d	D. 5a - 2d*
5.	S. 1b - 2d	5d - 4c
6.	S. 2d - 4c	7e - 6e
7.	S. 4c - 6d*	Lr. 8f - 6d
8.	5c - 6d	Sr. 8g - 6f
9.	2f - 3f	K. rochirt
10.	2e - 4e	6e - 5e
11.	2b - 3b	Tr. 8f - 8d
12.	L. 1c - 3a	Sr. 6f - 8e
13.	T. 1a - 1d	L. 8c - 6e
14.	Lr. 1f - 4c	L. 6e - 7d
15.	2g - 3g	7b - 5b
16.	Lr. 4c - 5d	L. 7d - 6c
17.	L. 3a - 5c	L. 6c - 5d
18.	T. 1d - 5d	S. 8b - 7d
19.	3b - 4b	7a - 5a
20.	2a - 3a	5a - 4b
21.	3a - 4b	T. 8a - 1a*
22.	K. 1e - 2f	T. 1a - 1c
23.	K. 2f - 2g	S. 7d - 5c
24.	4b - 5c	5b - 4b
25.	Sr. 1g - 2e	T. 1c - 2c
26.	K. 2g - 2f	4b - 3b
27.	Tr. 1h - 1b	3b - 2b
28.	K. 2f - 1e	7f - 6f
29.	K. 1e - 1d	T. 2c - 4c
30.	Tr. 1b - 2b	K. 8g - 7f
31)	Tr. 2b - 7b*	K. 7f - 6e
32.	Tr. 7b - 7e+	

2. Oder 5d - 4c. Siehe I. Veränderung.

31. Wenn er den König auf 8f rückt, so habe ich mit 6d-7d einen Stein zum Vortheil.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
2.	- -	5d - 4c
3)	2e - 3e	7b - 5b
4.	2a - 4a	7c - 6c
5.	4a - 5b	6c - 5b
6)	D. 1d - 3f	

3. Oder 2e - 4e. Siehe II. Veränderung.

6. Ich gewinne seinen Thurn, Läufer, oder Springer.

II. Veränderung. (*I.*)

	Weiß.	Schwarz.
3.	2e - 4e	7b - 5b
4.	2a - 4a	7c - 6c
5.	4a - 5b	6c - 5b
6.	2b - 3b	7a - 5a
7.	3b - 4c	5b - 4b
8.	4d - 5d	7e - 6e
9. S.	1b - 2d	6e - 5d
10.	4e - 5d	Lr. 8f - 5c
11. S.	2d - 3b	Lr. 5c - 6b
12.	4c - 5c	D. 8d - 7e*
13. D.	1d - 2e	D. 7e - 2e
14. Lr.	1f - 2e	Lr. 6b - 8d
15. Lr.	2e - 5b*	K. 8e - 8f
16.	5c - 6c	Lr. 8d - 6b
17. L.	1c - 3e	Lr. 6b - 3e
18.	2f - 3e	Sr. 8g - 6f
19.	5d - 6d	7g - 6g
20.	6d - 7d	L. 8c - 7d
21.	6c - 7d	S. 8b - 7d
22. Lr.	5b - 7d	Sr. 6f - 7d
23) T.	1*a* - 5*a*	

---

23. Ich habe einen Stein zum Vortheil.

Dritter Abschnitt.

Spielendungen.

1. Spiel.

Stellung.

W. K. 1e — B. 2a; 2b; 2c.
S. K. 8e — B. 7f; 7g; 7h.

	Weiß.	Schwarz.
1.	2a - 4a	K. 8e - 7d
2.	4a - 5a	K. 7d - 6c
3.	2c - 4c	7h - 5h
4.	2b - 4b	7g - 5g
5.	K. 1e - 2f	7f - 5f
6.	K. 2f - 3g	5h - 4h*
7.	K. 3g - 3h	5f - 4f
8.	K. 3h - 4g	K. 6c - 7b
9.	4b - 5b	K. 7b - 7c
10.	4c - 5c	K. 7c - 7b
11.	5b - 6b	K. 7b - 8b
12.	5a - 6a	K. 8b - 8a
13.	6a - 7a	K. 8a - 7b
14.	5c - 6c*	K. 7b - 8a
15.	6c - 7c	K. 8a - 7b
16.	7a - 8aD*	K. 7b - 8a
17.	7c - 8cD+	

2. Spiel.

Stellung.

W. K. 2f — S. 8g.
S. K. 2h — B. 3h; 6g.

	Weiß.	Schwarz.
1.	S. 8g - 6f	6g - 5g
2.	S. 6f - 4g*	K. 2h - 1h
3.	K. 2f - 1f	3h - 2h
4.	S. 4g - 2f+	

3. Spiel.

Stellung.

W. K. 8f — T. 1d — Tr. 1f — S. 3f — B. 4e.
S. K. 6e — D. 4a — T. 7b — Tr. 6g — S. 6c — Sr. 6h — B. 6a; 6b; 5e.

	Weiß.	Schwarz.
1.	S. 3f - 5g*	Tr 6g - 5g
2.	Tr. 1f - 6f*	K. 6e - 6f
3.	T. 1d - 6d+	

4. Spiel.

Stellung.

W. K. 5e — T. 5f — Tr. 5d.
S. K. 7e.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 5f - 1f	K. 7e - 8e
2. K. 5e - 6f	K. 8e - 8f
3. Tr. 5d - 8d+	

---

5. Spiel.

Stellung.

W. K. 5e — D. 2d.
S. K. 1g — B. 2f.

Weiß.	Schwarz.
1. K. 5e - 4f	2f - 1f. D.*
2) K. 4*f* - 3g	

2. Ich werde unfehlbar matt setzen.

---

6. Spiel.

Stellung.

W. K. 1a — T. 4d — Tr. 4f —
S. 6d — Sr. 6f.
S. K. 5e.

Weiß.	Schwarz.
1. S. 6d - 7f*	K. 5e - 6e
2. Sr. 6f - 7h	K. 6e - 7e
3. S. 7f - 6h	K. 7e - 6e
4. Tr. 4f - 4e+	

V. Philipp Stamma

aus Aleppo.

Anm. Diejenigen Spiele, worin der Weiße in so großer Gefahr ist, daß er von dem Schwarzen mit einem Zuge matt gesetzt werden könnte, aber doch durch die angegebenen Meisterzüge gewinnt, sind bey der Nummer des Spiels mit einem Sternchen bezeichnet.

V. Philipp Stamma.

1. Spiel.

Art, den feindlichen Bauer von der Dame abzuhalten, und dagegen den seinigen zur Dame zu führen.

W. K. 3c — B. 4a; 4c.
S. K. 5c — B. 5g.

Weiß.	Schwarz.
1. 4a - 5a	5g - 4g
2. K. 3c - 3d	4g - 3g
3. K. 3d - 2e	K. 5c - 6c
4. K. 2e - 3f	K. 6c - 7b
5. 4c - 5c	K. 7b - 6a
6. 5c - 6c	K. 6a - 7a
7. K. 3f - 3g	K. 7a - 6a
8. K. 3g - 4f	K. 6a - 7a
9. K. 4f - 5e	K. 7a - 6a
10. K. 5e - 6d	K. 6a - 7a
11. K. 6d - 7c	K. 7a - 8a
12. 5a - 6a	K. 8a - 7a
13. K. 7c - 7d	K. 7a - 8b
14. 6c - 7c*	K. 8b - 7a
15) 7c - 8cD	

15. Ich werde bald matt setzen.

2. Spiel.

Spiel eines Springers.

W. K. 1c — S. 2d.
S. K. 1a — B. 3a.

Weiß.	Schwarz.
1. S. 2d - 3b*	K. 1a - 2a
2. S. 3b - 5c	K. 2a - 1a
3. K. 1c - 2c	K. 1a - 2a
4. S. 5c - 3d	K. 2a - 1a
5. S. 3d - 1c	3a - 2a
6. S. 1c - 3b+	

3. Spiel.

Ein in die Dame gezogener Bauer wird nicht zur Königin, sondern zu einem Springer gemacht, um nicht sogleich matt zu werden.

W. K. 5d — T. 4e.
S. K. 1b — B. 3a.

Weiß.	Schwarz.
1. K. 5d - 4c	3a - 2a
2) K. 4c - 3b	2*a* - 1*a* S*
3. K. 3b - 3c	S. 1a - 2c
4) T. 4e - 2e	S. 2c - 3*a*
5. K. 3c - 3b	S. 3a - 2c
6. T. 2e - 2c	K. 1b - 1a
7. T. 2c - 1c+	

2. Denn wenn er aus diesem in die Dame gerückten Bauer eine Königin machen wollte, so wäre er durch T. 4e-1e sogleich matt, da er diesem Matt nun noch dadurch entgehen kann, daß er den Bauer zum Springer macht, damit zugleich Schach giebt, folglich meinen König zum Weichen bringt.

4. Wenn er statt dessen S. 2c-1a zieht, so ist er noch um einen Zug früher matt. Denn alsdann folgt:

5. T. 2e - 2f	K. 1b - 1c
6. T. 2f - 1f+	

4. Spiel.

Spiel der zur Dame rückenden Bauern.

W. K. 2d — L. 5e — B. 5c.
S. K. 1b — B. 2a; 6b.

Weiß.	Schwarz.
1. 5c - 6c	6b - 5b
2. 6c - 7c	5b - 4b
3. 7c - 8c. D.	2a - 1a D
4. D. 8c - 2c+	

5. Spiel.

Spiel eines Thurns.

W. K. 5e — T. 7h — B. 6d.
S. K. 8d — L. 4g.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 7h - 4h	L. 4g - 1d
2. T. 4h - 4d	L. 1d - 3b
3. 6d - 7d	L. 3b - 2c
4. K. 5e - 6d	L. 2c - 5f
5. T. 4d - 4f	L. 5f - 7d
6. T. 4f - 8f*	L. 7d - 8e
7. T. 8f - 8h	K. 8d - 8c
8) T. 8*h* - 8*e*	

8. Ich werde bald gewinnen.

6. Spiel.

Aufopferung eines Läufers, um zuerst zur Dame zu kommen.

W. K. 2d — L. 2b — B. 7b.
S. K. 4e — Sr. 4g — B. 2g; 4h.

Weiß.	Schwarz.
1. L. 2b - 4d	K. 4e - 4d
2. 7b - 8b. D	2g - 1g D
3. D. 8b - 6b*	K. 4d - 4e
4) D. 6*b* - 1*g*	

4. Ich setze in wenigen Zügen matt.

7. Spiel.

Aufopferung eines Thurns, um zuerst zur Dame zu gelangen.

W. K. 5d — T. 6c — B. 7g.
S. K. 7d — T. 8a — B. 3g; 4h.

Weiß.	Schwarz.
1) T. 6c - 6a	T. 8*a* - 8*g*
2. T. 6a - 7a*	K. 7d - 8e
3) K. 5*d* - 6*e*	

1. Wenn er statt dessen den Thurn mit T. 8a - 6a schlägt, so ist er ebenfalls durch den Zug 7g - 8g D. verloren. — Oder wenn er lieber eine neue Königin sich machen will, und 3g - 2g zieht, so schlage ich den Thurn mit T. 6a - 8a; er zieht zwar 2g - 1g, und bekommt eine Königin; aber ich auch durch 7g - 8g, und diese ist durch den Thurn 8a bedeckt. Ich werde also auch dann leicht gewinnen.

3. Ich gewinne.

8. Spiel.

Verlust eines Spiels bey einem früher zur Dame gekommenen Bauer.

W. K. 6d — S: 8a — B. 6c; 4h.
S. K. 8d — L. 6e — B. 2b; 3c.

Weiß.	Schwarz.
1. 6c - 7c*	K. 8d - 8c.
2. S. 8a - 6b*	K. 8c - 7b
3) K. 6d - 6e	2*b* - 1*b* D
4. 7c - 8c D*	K. 7b - 7a
5. D. 8c - 8a*	K. 7a - 6b
6. D. 8a - 8b*	K. 6b - 5c
7) D. 8*b* - 1*b*	

3. Oder wenn er statt dessen den Bauer mit K. 7b - 7c schlägt, so biete ich mit S. 6b - 5d Schach, und, wenn er nun den König auf 6c gerückt hat, gewinne mit S. 5d - 3c, wodurch ich zugleich seinem Bauer 2b die Dame versperre.

7. Ich gewinne.

9. Spiel.

Aufopferung eines Thurns, um früher in die Dame zu kommen.

W. K. 4c — T. 1f — B. 6a; 3e.
S. K. 4a — T. 1b — B. 3b; 2c.

Weiß.	Schwarz.
1) T. 1f - 1c	T. 1*b* - 1c
2. 6a - 7a	K. 4a - 3a
3. 7a - 8aD*	K. 3a - 2b
4. D. 8a - 4a	T. 1c - 1d
5. D. 4a - 3b*	K. 2b - 1c
6. K. 4c - 3c	T. 1d - 2d
7. 3e - 4e	T. 2d - 2e
8. 4e - 5e	K. 1c - 1d
9. 5e - 6e	K. 1d - 1e
10. D. 3b - 2c	T. 2e - 2c
11) K. 3c - 2c	

1. Oder er zieht K. 4a - 3a. Siehe I. Veränderung.

11. Ich gewinne, weil mein Bauer 6e ungehindert in die Dame geht.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	K. 4a - 3a
2. K. 4c - 3c	T. 1b - 1c
3) 6a - 7a	K. 3*a* - 4*a*
4. 7a - 8aD*	K. 4a - 5b
5. D. 8a - 7b*	K. 5b - 5a
6) D. 7*b* - 3*b*	

3. Wenn er statt dessen K. 3a - 2a zieht, so gebe ich auch mit 7a - 8a D. Schach, und, wenn er den König auf 1b gerückt hat, gewinne mit D. 8a - 3a.

6. Ich setze in wenigen Zügen matt.

10. Spiel.

Stärke eines Königs, der seine Bauern unterstützt und sich dem feindlichen König entgegenstellt.

W. K. 5g — T. 2a — B. 6f; 7g.
S. K. 7f — Lr. 5e — B. 7c; 2d.

Weiß.	Schwarz.
1. 7g - 8gD*	K. 7f - 8g
2. K. 5g - 6g	Lr. 5e - 6d
3. T. 2a - 8a*	Lr. 6d - 8f
4. 6f - 7f*	K. 8g - 8h
5. T. 8a - 8f†	

11. Spiel.

Aufopferung eines Thurns, um früher zur Dame zu kommen. Wirksamkeit des Königs.

W. K. 5a — T. 1c — B. 6a; 6b.
S. K. 8a — T. 8f — B. 4g; 3h.

Weiß.	Schwarz.
1) T. 1c - 8c*	T. 8f - 8c
2. 6b - 7b*	K. 8a - 8b
3. K. 5a - 6b	T. 8c - 6c*
4) K. 6b - 6c	K. 8*b* - 7*a*
5. K. 6c - 7c	3h - 2h
6. 7b - 8bD*	K. 7a - 6a
7. D. 8b - 6b+	

1. Noch schneller gelange ich zum Siege, wenn ich statt dessen 6a - 7a ziehe. Siehe I. Veränderung.

4. Oder wenn er dafür 3h - 2h zieht, so rücke ich den König auf 6b, und setze ihn, wenn er gleich den Bauer 2h in die Dame zieht, durch 6a - 7a matt.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. 6a - 7a	T. 8f - 5f*
2) K. 5a - 6a	T. 5*f* - 8*f*
3. 6b - 7b+	

2. Auch T. 5f - 7f kann ihn nicht retten. Denn ich setze ihn dann durch T. 1c - 8c auch matt.

12. Spiel.

Aufopferung eines Thurns, um früher in die Dame zu kommen.

W. K. 6f — T. 1a — B. 4f; 6g.
S. K. 8e — Tr. 1h — B. 5c; 2g.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 1a - 1g	Tr. 1h - 1g
2. 6g - 7g	Tr. 1g - 1f
3) 7g - 8gD*	

3. Ich gewinne.

13. Spiel.

Ein durch seine eigenen Bauern eingeschlossener König.

W. K. 2c — T. 4e — B. 4g.
S. K. 1a — T. 6b — B. 2a; 5g; 6h.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 4e - 1e*	T. 6b - 1b
2) T. 1e - 1c	6*h* - 5*h*
3) 4g - 5*h*	

2. Wenn er auch den Thurn schlagen wollte, so wäre sein König doch durch den meinigen und durch seinen eigenen Bauer 2a eingeschlossen. — Man muß sich überhaupt gegen das Ende eines Spiels hüten, daß man seinen König nicht so in eine Ecke ziehe, und einen Bauer nicht vorrücke, welcher jenem den Ausgang versperrt; es sey denn, daß man in einer verzweifelten Lage keine andere Rettung sähe, als das Spiel zum Pattwerden einzuleiten. Dies würde jetzt auch dem *S.* wirklich gelungen seyn, wenn er nicht noch den Bauer 6h hätte ziehen können.

3. Ich gewinne.

14. Spiel.

Spiel der Königin, um den feindlichen König zu zwingen, seinen eigenen Bauer von der Dame abzuhalten, und unterdessen, ihren König zur Entgegenstellung herbeyzuholen.

W. K. 7c — L. 3a — B. 5b; 5e.

S. K. 8a — Lr. 3e — B. 2c; 7d; 4e.

	Weiß.	Schwarz.
1)	L. 3a - 1c	Lr. 3e - 1c
2.	5b - 6b	Lr. 1c - 3e
3.	6b - 7b*	K. 8a - 7a
4.	7b - 8bD*	K. 7a - 6a
5.	D. 8b - 7b*	K. 6a - 5a
6.	D. 7b - 5d*	K. 5a - 4b
7.	D. 5d - 4e*	K. 4b - 3b
8.	D. 4e - 3e*	K. 3b - 2b
9.	D. 3e - 4d*	K. 2b - 1b
10.	D. 4d - 4b*	K. 1b - 1a
11.	D. 4b - 3a*	K. 1a - 1b
12.	D. 3a - 3b*	K. 1b - 1c
13.	K. 7c - 6d	K. 1c - 1d
14.	D. 3b - 3d*	K. 1d - 1c
15.	K. 6d - 5c	K. 1c - 1b
16.	D. 3d - 3b*	K. 1b - 1c
17.	K. 5c - 4b	K. 1c - 1d
18.	D. 3b - 3d*	K. 1d - 1c
19.	K. 4b - 3c	K. 1c - 1b
20.	D. 3d - 2c*	K. 1b - 1a
21.	D. 2c - 2b†	

---

1. Oder er zieht Lr. 3e - 4d. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	- -	Lr. 3e - 4d
2)	5b - 6b	Lr. 4d - 5e*
3.	K. 7c - 8c	7d - 5d
4.	L. 1c - 3a	4e - 3c
5.	L. 3a - 5c	2c - 1cD
6.	6b - 7b†	

---

2. Oder Lr. 4d - 6b*. Siehe II. Veränderung.

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.
2.	- -	Lr. 4d - 6b*
3.	K. 7c - 6b	K. 8a - 8b
4.	K. 6b - 5c	K. 8b - 7c
5)	K. 5c - 5d	K. 7c - 6b
6.	K. 5d - 6d	K. 6b - 5b
7)	K. 6d - 7d	

---

5. Oder K. 7c - 8d. Siehe III. Veränderung.

7. Ich gewinne.

III. Veränderung. (II.)

	Weiß.	Schwarz.
5.	- -	K. 7c - 8d
6.	K. 5d - 6d	K. 8d - 8e
7.	L. 1c - 5g	K. e - 7f

8. K. 6d - 7d K. 7f - 6g
9) L. 5g - 1c

9. Ich gewinne das Spiel.

15. Spiel.

Aufopferung eines Springers, um zuerst zur Dame zu gelangen.

W. K. 7h — S. 6f — B. 5g; 6g.
S. K. 8f — S. 5e — L. 3d — B. 4c.

Weiß.	Schwarz.
1) S. 6f - 7d*	S. 5e - 7d
2. K. 7h - 8h	S. 7d - 6f
3. 6g - 7g*	K. 8f - 7f
4) 5g - 6f	K. 7f - 6f
5) 7g - 8gD.	

1. Wenn er dafür K. 8f-7e zieht, so gewinne ich mit S. 7d-5e das Spiel.

4. Wenn ich statt dessen mit 5g-6g Schach biete, so nimmt er diesen Bauer mit L. 3d-6g; ich bekomme dann durch 7g-8g* eine neue Königin, aber werde durch den Zug des *S.* S. 6f-8g patt.

5. Ich gewinne.

16. Spiel.

Aufopferung eines Thurns, um früher zur Dame zu kommen.

W. K. 8a — T. 7b — B. 6a; 6d.
S. K. 8c — T. 6e — S. 6c — B. 7d.

Weiß.	Schwarz.
1) T. 7b - 8b*	S. 6c - 8b
2) 6a - 7a	T. 6e - 6d
3. 7a - 8bD+	

1. Nur durch die Aufopferung dieses Thurns läßt sich das Spiel gewinnen. Zöge ich dafür T. 7b-7c*, so würde ich es verlieren. Siehe I. Veränderung.

2. Ein viel besserer Zug wäre S. 8b-6c. Denn alsdann ist das Spiel nur patt.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 7b - 7c*	K. 8c - 8d
2. K. 8a - 7b	S. 6c - 5a*
3. K. 7b - 6b	T. 6e - 6d*
4) K. 6b - 5a	K. 8d - 7c

4. Der *S.* wird nun leicht gewinnen.

17. Spiel.

Spiel eines Springers um den feindlichen König fest zu halten, und vorsichtige Art, einen Bauer in die Dame zu bringen.

W. K. 1c — L. 1g — B. 3f.
S. K. 1a — S. 4a — Sr. 3c — B. 2a; 4f.

Weiß.	Schwarz.
1. L. 1g - 4d	S. 4a - 2b
2. K. 1c - 2c	S. 2b - 1d
3. L. 4d - 7g	S. 1d - 3e*
4. K. 2c - 1c	S. 3e - 1d
5. L. 7g - 5e	S. 1d - 2b
6. K. 1c - 2c	S. 2b - 1d
7. L. 5e - 4f	S. 1d - 2b
8. L. 4f - 5e	S. 2b - 1d
9. 3f - 4f	S. 1d - 3e*
10. K. 2c - 1c	S. 3e - 1d
11. 4f - 5f	S. 1d - 2b
12. K. 1c - 2c	S. 2b - 1d
13. 5f - 6f	S. 1d - 3e*
14. K. 2c - 1c	S. 3e - 1d
15. 6f - 7f	S. 1d - 2b
16. K. 1c - 2c	S. 2b - 1d
17. 7f - 8f.D	S. 1d - 2b
18. D. 8f - 1f*	S. 2b - 1d
19. D. 1f - 1d+	

---

18. Spiel.

Art, das Spiel patt zu machen, da das Matt nicht zu vermeiden ist. — Wirksamkeit des Königs.

W. K. 6h — T. 4f — B. 6f; 6g; 5h.
S. K. 8h — L. 2g — Tr. 8g — B. 5b; 3c.

Weiß.	Schwarz.
1) 6f - 7f	Tr. 8g - 6g*
2. 5h - 6g	L. 2g - 2h*
3. K. 6h - 5g	L. 2h - 2g*
4) K. 5g - 6f	

---

1. Wenn er statt dessen 3c - 2c zieht, so gewinne ich mit 7f - 8f D. das Spiel. — Oder besser zieht er dafür Tr. 8g - 8f. Denn alsdann wird das Spiel patt. Siehe I. Veränderung.

4. Ich gewinne sogleich.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	Tr. 8g - 8f
2. T. 4f - 4g	L. 2g - 4g
3) 6g - 7g*	L. 4g - 7g

---

3. Ich bin patt.

19. Spiel.

Aufopferung eines Thurns und Läufers.

W. K. 4e — T. 1d — L. 2f — B. 3f.
S. K. 5g — T. 3h — S. 4h — B. 4f.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 1d - 1g*	K. 5g - 5h
2. L. 2f - 4h	T. 3h - 4h
3. T. 1g - 8g	K. 5h - 6h
4. T. 8g - 8h*	K. 6h - 5g
5. T. 8h - 4h	K. 5g - 4h
6) K. 4e - 4f	

6. Ich gewinne, indem ich meinen Bauer 3f ungehindert in die Dame führe.

20. Spiel.

Aufopferung Eines Thurns, um mit dem andern den feindlichen Thurn zu rauben, und dadurch zu gewinnen.

W. K. 8d — T. 7a — Tr. 5c.
S. K. 6d — T. 4h.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. 5c - 5h	T. 4h - 5h
2. T. 7a - 6a*	K. 6d - 5e
3. T. 6a - 5a*	K. 5e - 4e
4) T. 5a - 5h	

4. Ich gewinne das Spiel.

21. Spiel.

Vortheil eines Thurns und einer Königin, welche frei sind, gegen dieselben feindlichen Steine, die nicht frei gezogen werden können. — Spiel eines Springers und Thurns, um den feindlichen König zu nöthigen, seinen eigenen Steinen hinderlich zu werden.

W. K. 6b — T. 1f — Sr. 5a — B. 7g.
S. K. 4a — T. 1b — Sr. 6f — B. 2a; 3b.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 1f - 4f*	K. 4a - 3a
2. Sr. 5a - 4c*	K. 3a - 4b
3) Sr. 4c - 6d*	K. 4b - 3a
4. Sr. 6d - 5b*	K. 3a - 2b
5) T. 4f - 2f*	K. 2b - 1c
6. T. 2f - 6f	2a - 1a D
7. T. 6f - 6c*	K. 1c - 1d
8) 7g - 8g D	

3. Oder K. 4b - 3c. Siehe I. Veränderung.

5. Oder K. 2b - 1a. Siehe II. Veränderung.

8. Ich gewinne.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	K. 4b - 3e
4. Sr. 6d - 4e*	K. 3c - 2e
5. Sr. 4e - 6f	T. 1b - 1g

6. Sr.	6f - 4g	2a - 1a. D.
7.	7g - 8g D	

7. Ich gewinne.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. - -	K. 2b - 1a
6. T.	2f - 6f T. 1b - 1g
7. T.	6f - 1f* T. 1g - 1f
8)	7g - 8g. D

8. Ich gewinne das Spiel.

*22. Spiel.

Aufopferung eines Thurns, um die feindliche Königin zu gewinnen. — Spiel des Königs, um die feindlichen Bauern, welche der Dame nahe sind, davon abzuhalten, und dadurch zu gewinnen.

W. K. 1d — T. 8f — Tr. 4h.
S. K. 3d — D. 3g — B. 4c; 2d.

Weiß.	Schwarz.
1) T. 8f - 8d*	K. 3d - 3c
2. Tr. 4h - 3h	D. 3g - 3h
3) T. 8d - 3d*	K. 3c - 2b
4. T. 3d - 3h	4c - 3c
5. T. 3h - 1h	K. 2b - 3b
6. K. 1d - 2e	K. 3b - 2b
7. K. 2e - 3d	K. 2b - 3b
8. T. 1h - 1b*	K. 3b - 2a
9) K. 3d - 2c	

1. Wenn er den König auf 3e rückt, so wird das Spiel patt. Siehe I. Veränderung.

3. Er darf diesen Thurn nicht nehmen, sonst bin ich wieder patt.

9. Ich gewinne das Spiel.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	K. 3d - 3e
2. Tr. 4h - 3h	D. 3g - 3h
3) T. 8d - 3d*	K. 3e - 3d

3. Ich bin patt.

23. Spiel.

Aufopferung eines Läufers, um zuerst in die Dame zu kommen.

W. K. 5d — S. 6c — Lr. 5h — B. 6d.
S. K. 7d — S. 2f — Lr. 7g — B. 6b; 3g; 2h.

Weiß.	Schwarz.
1. Lr. 5h - 8e*	K. 7d - 8e
2. K. 5d - 6e	Lr. 7g - 6f
3. 6d - 7d*	K. 8e - 8f
4. K. 6e - 6f	S. 2f - 4e*
5) K. 6f - 6g	

5. Ich ziehe den Bauer in die Dame und setze sogleich matt.

24. Spiel.

Spiel eines Läufers, um ungeachtet zweyer Königinnen, die der Gegner bekommt, doch matt zu setzen.

W. K. 7f — S. 6e — L. 4b — B. 4f; 4g.

S. K. 6h — T. 1c — S. 3b — Sr. 3f — B. 4a; 3d; 2e,

Weiß.	Schwarz.
1. L. 4b - 8f*	K. 6h - 7h
2. L. 8f - 7g	Sr. 3f - 5e*
3. L. 7g - 5e	T. 1c - 7c*
4. L. 5e - 7c	2e - 1eD.
5. S. 6e - 8f*	K. 7h - 8h
6. 4g - 5g	3d - 2d
7. 5g - 6g	D. 1e - 8e*
8) K. 7f - 8e	K. 8*h* - 7*g*
9. L. 7c - 5e*	K. 7g - 6h
10. 6g - 7g	2d - 1dD
11. 7g - 8g.D	D. 1d - 5h*
12. K. 8e - 7e	D. 5h - 4h*
13. L. 5e - 6f	D. 4h - 1e*
14) K. 7*e* - 7*f*	

---

8. Oder er zieht seinen Bauer sogleich in die Dame. Siehe I. Veränderung.

14. Der S. mag ziehen, was er will, so ist er doch im folgenden Zuge durch D. 8g - 5g matt.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
8. - -	2d - 1dD
9. L. 7c - 5e*	K. 8h - 8g
10. S. 8f - 7h	D. 1d - 2e
11. S. 7h - 6f*	K. 8g - 8h
12) K. 8*e* - 8*f*	

---

12. Der S. ist im folgenden Zuge durch 6g - 7g matt.

---

25. Spiel.

Spiel zweyer Springer.

W. K. 2g — D. 7d — S. 3c — Sr. 7e — B. 3d; 2f.

S. K. 8b — D. 1e — S. 3f — L. 7b — B. 5a; 6b; 7c; 4g.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 7d - 8d*	K. 8b - 7a
2. S. 3c - 5b*	K. 7a - 6a
3. S. 5b - 7c*	K. 6a - 7a
4) Sr. 7e - 8c*	L. 8*b* - 8c
5. S. 7c - 5b*	K. 7a - 7b
6. D. 8d - 7c*	K. 7b - 6a
7. D. 7c - 8c*	K. 6a - 5b
8. D. 8c - 4c†	

---

4. Wenn er statt dessen den König auf 8b rückt, so ist er bald matt. Ich biete nemlich mit Sr. 8c - 6d von neuem Schach und setze ihn dann, wenn er seinen König auf 7a gezogen hat, mit Sr. 6d - 5b matt.

---

26. Spiel.

Aufopferung eines Thurns für den Gewinn der feindlichen Königin und des Spiels.

W. K. 3f — T. 6f — S. 4b — B. 3b; 4c; 4g; 5h.
S. K. 8a — D. 5e — B. 6b; 7c; 4f; 5g; 6h.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 6f - 8f*	K. 8a - 7b
2. T. 8f - 8b*	K. 7b - 8b
3. S. 4b - 6c*	K. 8b - 7b
4) S. 6c - 5e	

---

4. Ich gewinne das Spiel.

---

27. Spiel.

Aufopferung eines Thurns, um matt zu setzen.

W. K. 1e — T. 7b — Tr. 1f — S. 6e — B. 6g.
S. K. 8h — T. 2a — Tr. 2g — S. 6f — Sr. 8g — B. 3b.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. 1f - 1h*	Tr. 2g - 2h
2. T. 7b - 7h*	Tr. 2h - 7h
3. 6g - 7g+	

---

28. Spiel.

Aufopferung eines Thurns, um matt zu setzen.

W. K. 1e — T. 7e — Tr. 1h — S. 5e — B. 6b.
S. K. 8b — T. 2b — Tr. 8c — S. 5b — B. 6a.

Weiß.	Schwarz.
1) Tr. 1*h* - 8*h*	S. 5*b* - 6*d*
2. S. 5e - 6c*	K. 8b - 8a
3. T. 7e - 7a+	

---

1 *W.* Ich gebe diesen Thurn preis, um hernach S. 5e - 6c* ziehn zu können.

1 *S.* Wenn er statt dessen den Thurn mit Tr. 8c - 8h schlägt, so wird er doch eben so bald matt. Denn ich biete dann ebenfalls mit S. 5e - 6c Schach, und setze ihn, wenn er den König auf 8c gezogen hat, mit 6b - 7b matt. — Oder will er dies durch den Zug T. 2b - 2c vermeiden, so siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	T. 2b - 2c
2) S. 5e - 7d*	K. 8*b* - 8*a*
3. 6b - 7b*	K. 8a - 7b
4. S. 7d - 5c*	K. 7b - 6b
5. T. 7e - 7b*	K. 6b - 5a
6. Tr. 8h - 8c	T. 2c - 2h
7) Tr. 8c - 6c	

---

2. Oder K. 8b - 7b. Siehe II. Veränderung.

7. Ich muß gewinnen.

II. Veränderung. (*I*).

Weiß.	Schwarz.
2. - -	K. 8b - 7b
3. S. 7d - 5c*	K. 7b - 6b
4. Tr. 8h - 8c	T. 2c - 5c
5) Tr. 7*e* - 6*e**	

---

5. Ich gewinne das Spiel.

---

29. Spiel.

Aufopferung eines Springers.

W. K. 8d — S. 4d — Sr. 7d — L. 3c — B. 4f.

S. K. 6d — T. 7f — S. 5d — L. 6c — B. 6e; 5f.

Weiß.	Schwarz.
1) S. 4d - 5f*	6*e* - 5*f*
2. L. 3c - 5e*	K. 6d - 6e
3. Sr. 7d - 5c+	

---

1. Auch T. 7f - 5f rettet ihn nicht. Denn alsdann biete ich mit L. 3c - 5e von neuem Schach, und, wenn er diesen mit T. 5f - 5e geschlagen hat, setze ihn mit 4f - 5e auch matt.

---

30. Spiel.

Aufopferung eines Thurns.

W. K. 7f — T. 6f — S. 6e — L. 2d — B. 5g.

S. K. 7h — T. 8c — Tr. 1h — Lr. 5c — B. 2f; 6h.

Weiß.	Schwarz.
1. 5g - 6g*	K. 7h - 8h
2. 6g - 7g*	K. 8h - 7h
3) T. 6*f* - 6*h**	Tr. 1h - 6h
4. S. 6e - 5g+	

---

3. Ich opfere diesen Thurn gegen den Bauer auf, weil der letztere mich hindert, den entscheidenden Zug mit dem Springer zu thun.

---

31. Spiel.

Aufopferung eines Thurns.

W. K. 6a — T. 1c — S. 5e — L. 3a — B. 6b.

S. K. 8a — T. 8d — Tr. 8e — S. 4d — B. 2d; 3e.

Weiß.	Schwarz.
1) T. 1c - 8c*	T. 8d - 8c
2. 6b - 7b*	K. 8a - 8b
3. L. 3a - 6d*	T. 8c - 7c
4. S. 5e - 7d+	

---

1. Ich gebe diesen Thurn preis, um den feindlichen Thurn von der Linie d abzubringen, auf welcher ich hernach mit L. 3a - 6d Schach bieten will.

32. Spiel.

Aufopferung eines Thurns und Springers.

W. K. 7f — L. 1d — Tr. 1f — S. 2f — B. 3g.
S. K. 5e — L. 6a — Tr. 6g — S. 7h — B. 6d; 4e.

Weiß.	Schwarz.
1. S. 2f - 4g*	Tr. 6g - 4g
2. Tr. 1f - 5f*	K. 5e - 5f
3. L. 1d - 5d+	

33. Spiel.

Aufopferung eines Läufers.

W. K. 6b — L. 7b — Tr. 5d — Lr. 2a — B. 7a.
S. K. 8a — L. 8d — Tr. 8h — S. 3f — B. 3g; 2h.

Weiß.	Schwarz.
1. L. 7b - 7h	Tr. 8h - 8f
2. Tr. 5d - 8d*	Tr. 8f - 8d
3. Lr. 2a - 5d*	Tr. 8d - 5d
4. L. 7h - 8h*	Tr. 5d - 8d
5. L. 8h - 8d+	

34. Spiel.

Aufopferung eines Läufers, um die feindliche Königin auf eine Linie zu locken, wo sie das Mattwerden nicht verhindern kann.

W. K. 5h — L. 7c — Tr. 1f — L. 1c — B. 6h.
S. K. 8g — D. 5e — S. 3h — Lr. 5g — B. 3b; 4f.

Weiß.	Schwarz.
1) 6h - 7h*	K. 8g - 8h
2) L. 1c - 2b	D. 5e - 2b
3) Tr. 1f - 1e	

1. Wenn er seinen König auf 8f zieht, so gewinne ich mit Tr. 1f - 1e das Spiel.

2. Ich opfere diesen Läufer auf, um die feindliche Königin auf eine andere Linie zu bringen, weil sie meinen Thurn verhindert, sich in die Richtung zu setzen, in welcher er matt machen soll.

3. Ich muß gewinnen.

35. Spiel.

Spiel zweyer Springer, um matt zu setzen.

W. K. 1g — L. 7g — S. 4b — Sr. 5c — B. 6c.
S. K. 8b — L. 2d — S. 8c — Sr. 6d — B. 7a; 3f; 3g.

Weiß.	Schwarz.
1) L. 7g - 7b*	K. 8b - 8a
2. L. 7b - 8b*	K. 8a - 8b
3. S. 4b - 6a*	K. 8b - 8a

4. S. 6a - 7c* K. 8a - 8b
5. Sr. 5c - 6a+

1 *W.* Um meinen Bauer 6c in Thätigkeit zu setzen, welcher den Gegner auf dem Felde 7b matt machen soll, wohin er aber nicht anders gelangen kann, als wenn er den Springer schlägt, im Fall der Gegner mit demselben den Thurn nehmen wird.

1 S. Wenn er statt dessen mit dem Springer schlägt und Sr. 6d - 7b zieht, so wird er sogleich matt. Denn ich biete alsdann mit S. 4b - 6a von neuem Schach und ziehe dann, wenn er den König auf 8a gerückt hat, 6c - 7b+.

36. Spiel.

Aufopferung eines Thurns.

W. K. 6b — T. 7b — S. 5d — L. 5c — B. 6a; 6d.
S. K. 8c — T. 1f — S. 4e — L. 8e — B. 2b; 3c.

Weiß.	Schwarz.
1. 6d - 7d*	L. 8e - 7d
2. T. 7b - 8b*	K. 8c - 8b
3) 6a - 7a*	K. 8*b* - 8*a*
4. S. 5d - 7c+	

3. Wenn er statt dessen K. 8b - 8c zieht, so ist er durch 7a - 8a D. matt.

37. Spiel.

Aufopferung eines Thurns, um die feindliche Königin zu gewinnen.

W. K. 2a — D. 5b — T. 7a — S. 5d — B. 2b; 2h.
S. K. 8c — D. 6e — T. 6c — Tr. 8e — L. 6h — B. 3c; 3f.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 5b - 7b*	K. 8c - 8d
2) T. 7a - 8a*	D. 6*e* - 8*c*
3. D. 7b - 6c	D. 8c - 8a*
4. D. 6c - 8a*	K. 8d - 7d
5) S. 5*d* - 6*f**	

2. Wenn er statt dessen T. 6c - 8c zieht, so ist er durch D. 7b - 7c sogleich matt.

5. Ich muß gewinnen.

*38. Spiel.

Aufopferung eines Thurns — Spiel zweyer Springer.

W. K. 2g — T. 4g — S. 5d — Sr. 5e — B. 3g; 2h.
S. K. 5h — D. 1d — T. 1c — S. 5f — B. 6g; 7h.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 4g - 5g*	K. 5h - 5g
2. Sr. 5e - 7f*	K. 5g - 5h
3. S. 5d - 4f*	K. 5h - 4g
4. 2h - 3h+	

39. Spiel.

Aufopferung eines Läufers, Thurns und Springers für den Gewinn des Spiels.

W. K. 6e — L. 5g — S. 5f — Lr. 2c — B. 5a; 4d.
S. K. 6c — L. 1c — S. 3c — L. 7b — Lr. 6d — B. 5b; 7c; 2e.

Weiß.	Schwarz.
1. S. 5f - 7e*	Lr. 6d - 7e
2. L. 5g - 5c*	Lr. 7e - 5c
3. Lr. 2c - 4e*	S. 3c - 4e
4. 4d - 5d+	

---

*40. Spiel.

Aufopferung eines Thurns, um mit dem zweyten Zuge matt zu setzen.

W. K. 1e — L. 1b — Tr. 7e — S. 5b — B. 4c; 6e.
S. K. 6c — L. 2d — Tr. 2h — Lr. 6b — B. 5c; 6d; 3e.

Weiß.	Schwarz.
1) Tr. 7e - 7c*	Lr. 6b - 7c
2. S. 5b - 7a+	

---

1. Um ein so einfaches Matt zu bewerkstelligen, braucht man nur zu berechnen, wie viel Zufluchtsörter der feindliche König noch habe.

---

*41. Spiel.

Spiel zweyer Springer. — Ein in die Dame gekommener, und zum Springer erklärter, Bauer setzt matt.

W. K. 1g — S. 3c — Sr. 6d — Lr. 1h — B. 6a; 7b; 5c.
S. K. 7a — L. 2c — S. 5a — Sr. 3e — L. 7d — B. 4f; 3g; 3h.

Weiß.	Schwarz.
1) S. 3c - 5b*	K. 7a - 6a
2. S. 5b - 7c*	K. 6a - 7a
3. Sr. 6d - 8c*	K. 7a - 8b
4. S. 7c - 6a+	

---

1. Wenn er mit L. 7d - 5b schlägt, so ist er noch um einen Zug früher matt. Denn ich biete nun mit Sr. 6d - 8c von neuem Schach, und, wenn er mit K. 7a - 6a geschlagen hat, führe den Bauer 7b in die Dame, mache ihn zum Springer und habe dadurch den S. matt gesetzt.

---

*42. Spiel.

Spiel eines Springers, um zur Dame zu gelangen.

W. K. 1g — L. 1c — S. 4d — L. 3e — B. 5a; 7c; 2f.
S. K. 7a — L. 3h — Tr. 8h — L. 4g — B. 6a; 7b; 3f.

Weiß.	Schwarz.
1) S. 4d - 5f*	7b - 6b
2) 5a - 6b*	K. 7a - 8a
3. 7c - 8cD*	Tr. 8h - 8c
4. T. 1c - 8c*	K. 8a - 7b
5. S. 5f - 6d+	

---

1. Durch diesen Zug versperre ich seinem Läufer die Richtung auf das Feld, auf welchem mein Bauer 7c in die Dame rücken soll und komme überdies in den Stand, hernach S. 5f-6d ziehn zu können.

2. Mit dem Zuge K. 7a-7b wird er noch früher verlieren. Denn wenn ich nun mit S. 5f-6d Schach biete, und er dagegen den König auf 8a rückt, so ist er durch 6b-7b matt.

---

*43. Spiel.

Aufopferung eines Läufers.

W. K. 1g — T. 7c — S. 5d — Lr. 6a — B. 6c; 2f; 3g.
S. K. 8a — T. 8b — Tr. 5h — L. 3f — B. 7a; 5b; 2e.

Weiß.	Schwarz.
1. Lr. 6a - 7b*	T. 8b - 7b
2. T. 7c - 8c*	T. 7b - 8b
3. S. 5d - 7c+	

---

*44. Spiel.

Der Gegner wird von den Feldern abgeschnitten, wo er matt setzen will und wird unterdessen selbst matt.

W. K. 1f — T. 5b — Tr. 7d — S. 4b — B. 6a; 3e; 4f.
S. K. 8a — T. 2e — Tr. 8h — L. 3f — B. 7a; 3b; 4e.

Weiß.	Schwarz.
1) T. 5b - 5h	Tr. 8h - 8c
2. S. 4b - 6c	Tr. 8c - 6c
3. T. 5h - 8h*	Tr. 6c - 8c
4. T. 8h - 8c+	

---

1. Oder wenn er statt dessen L. 3f-5h schlägt, so ziehe ich ebenfalls S. 4b-6c und setze ihn, er mag ziehen, was er will, durch Tr. 7d-7a matt.

---

*45. Spiel.

Aufopferung der Königin. — Der feindliche König ist durch seine eigene Steine festgesetzt.

W. K. 1g — D. 4f — T. 1e — S. 5b — B. 2f; 3g.
S. K. 8a — D. 3h — T. 7d — S. 6b — Lr. 6f — B. 7a; 7b; 3f; 4g.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 1e - 8e*	Lr. 6f - 8d
2. T. 8e - 8d*	T. 7d - 8d
3. S. 5b - 7c*	K. 8a - 8b
4. S. 7c - 6a*	K. 8b - 8a
5. D. 4f - 8b*	T. 8d - 8b
6. S. 6a - 7c+	

---

46. Spiel.

Aufopferung eines Thurns, um den feindlichen König auf dem Felde festzuhalten, wo er matt werden soll. — Vortheil eines Königs, der gegen den feindlichen, in eine Ecke getriebenen, König zur Entgegenstellung gelangen und sich darin erhalten kann.

W. K. 5h — T. 6g — S. 5g — L. 6b — B. 5a; 6f; 4g; 6h.

S. K. 8f — T. 1b — Tr. 8c — S. 2d — B. 6a; 2c; 5d; 4e.

Weiß.	Schwarz.
1) T. 6g - 8g*	K. 8f - 8g
2. 6h - 7h*	K. 8g - 8h
3. K. 5h - 6g	Tr. 8c - 8f
4) L. 6b - 5c	T. 1b - 8b
5. 6f - 7f	Tr. 8f - 8g*
6. 7h - 8gD*	T. 8b - 8g*
7. K. 6g - 6h	T. 8g - 5g
8) L. 5c - 4d†	

1. Diese Aufopferung des Thurns hat die Absicht, den feindlichen König auf das Feld 8h zu locken, auf welchem ich dessen Mattwerden vorausberechnet habe.

4. Oder ich ziehe L. 6b - 4d. Siehe I. Veränderung.

8. Denn das Vorrücken seines Thurns auf 5e oder 7g kann ihn doch nicht retten.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. L. 6b - 4d	S. 2d - 3b
5. L. 4d - 5e	Tr. 8f - 8g*
6. 7h - 8gD*	K. 8h - 8g
7. 6f - 7f*	K. 8g - 8f
8. L. 5e - 6d†	

47. Spiel.

Aufopferung eines Springers. — Wirkung eines zur Dame gelangten Bauers, aus welchem ein Springer gemacht wird.

W. K. 6c — T. 4b — Tr. 7g — Lr. 5d — B. 5a; 7c; 4e.

S. K. 7a — T. 8c — Tr. 1f — S. 5c — Sr. 5g — B. 6a; 2d; 6d; 6h.

Weiß.	Schwarz.
1) T. 4b - 8b	T. 8c - 8b
2. 7c - 8c.S.*	K. 7a - 8a
3. Tr. 7g - 7a†	

1. Oder er zieht Tr. 1f - 8f. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	Tr. 1f - 8f
2) T. 8b - 8a*	T. 8c - 8a
3. 7c - 8cD*	Tr. 8f - 7f
4. Tr. 7g - 7f*	Sr. 5g - 7f

5. D. 8c - 7c* S. 5c - 7b
6. D. 7c - 7b+

---

2. Wenn er statt dessen mit K. 7a-8a schlägt, so rücke ich meinen König auf 6b, und biete Schach von meinem Läufer. Der S. muß das Schach mit S. 5c-7b bedecken, aber ist durch Lr. 5d-7b sogleich matt.

---

48. Spiel.

Aufopferung eines Läufers, um die dem Angriff hinderliche feindliche Königin auf ein Feld zu locken, wo sie unthätig seyn muß. — Der feindliche König wird unter meine Bauern getrieben.

W. K. 3g — T. 1e — S. 5f — Lr. 2c — B. 3f; 4g; 4h.
S. K. 8g — D. 7f — S. 4b — B. 3c; 6f; 7g; 7h.

Weiß.	Schwarz.
1) Lr. 2c - 3b	D. 7f - 3b
2. T. 1e - 8e*	K. 8g - 7f
3. S. 5f - 6d*	K. 7f - 6g
4. 4h - 5h*	K. 6g - 5g
5. 3f - 4f*	K. 5g - 6h
6. S. 6d - 5f+	

---

1. Wenn er auch statt dessen S. 4b-5d zieht, so ist er doch verloren. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	S. 4b - 5d
2. Lr. 3b - 5d	D. 7f - 5d
3. S. 5f - 7e	K. 8g - 8f
4) S. 7e - 5d	

---

4. Ich muß gewinnen.

---

*49. Spiel.

Aufopferung der Königin.

W. K. 1h — D. 2g — T. 1f — S. 4b — B. 5a; 5b; 4g; 2h.
S. K. 8b — D. 3h — S. 6d — Sr. 4h — L. 7b — B. 7a; 6b; 7c; 6g; 7h.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 1f - 8f*	S. 6d - 8c
2. D. 2g - 7b*	K. 8b - 7b
3. 5a - 6a*	K. 7b - 8b
4. S. 4b - 6c*	K. 8b - 8a
5. T. 8f - 8c+	

---

*50. Spiel.

Aufopferung der Königin.

W. K. 1g — D. 5d — T. 1a — Tr. 6g — S. 3e — B. 3b; 2c; 2f; 3g.
S. K. 5b — D. 3h — T. 8b — Tr. 8f — S. 4d — L. 7b — B. 6a; 4b; 5c; 6d; 7e.

Weiß.	Schwarz.
1) T. 1a - 5a*	K. 5*b* - 5*a*
2. D. 5d - 5c*	6d - 5c
3. S. 3e - 4c*	K. 5a - 5b
4. Tr. 6g - 6b+	

1. Wenn er den König, ſtatt damit den Thurn zu ſchlagen, auf 6b weichen läßt, ſo iſt er durch D. 5d-5c ſogleich matt.

*51. Spiel.

Spiel der Bauern, um den feindlichen König auf ein Feld zu treiben, auf dem er matt werden ſoll.

W. K. 2g — T. 1d — Tr. 8h — S. 3e — B. 2e; 3f; 3g; 2h.

S. K. 5e — T. 5a — Tr. 1b — S. 8d — L. 5d — B. 2a; 6d; 6f; 6g.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. 8h - 8e*	S. 8d - 6e
2. S. 3e - 4g*	K. 5e - 5f
3. T. 1d - 5d*	T. 5a - 5d
4. 2e - 4e*	K. 5f - 5g
5. 2h - 4h*	K. 5g - 5h
6. Tr. 8e - 8h+	

52. Spiel.

Gegenſeitiges Schlagen aller Officiers, um einen Bauer zur Dame zu führen.

W. K. 3h — D. 7c — T. 6a — Lr. 4c — B. 4a; 2b; 3f; 2g.

S. K. 8h — D. 6h — T. 6f — S. 5f — B. 4b; 2c; 7g; 5h.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 7c - 8c*	K. 8h - 7h
2) Lr. 4c - 7f	D. 6*h* - 4*f*
3. D. 8c - 8g*	K. 7h - 6h
4. D. 8g - 8h*	K. 6h - 5g
5. D. 8h - 5h+	

2. Oder er zieht ſtatt deſſen entweder T. 6f - 7f, ſiehe I; — oder S. 5f-7e, ſiehe II; — oder endlich D. 6h-2d, ſiehe III. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	T. 6f - 7f
3. T. 6a - 6h*	S. 5f - 6h
4) D. 8*c* - 2*c**	

4. Ich gewinne.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	S. 5f - 7e
3. D. 8c - 2c*	S. 7e - 6g
4. Lr. 7f - 6g*	T. 6f - 6g
5. D. 2c - 6g*	D. 6h - 6g

6. T. 6a - 6g* K. 7h - 6g
7) 4*a* - 5*a*

7. Ich führe diesen Bauer ungehindert in die Dame und gewinne.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	D. 6h - 2d
3. D. 8c - 8g*	K. 7h - 6h
4. T. 6a - 6f*	K. 6h - 5g
5. Lr. 7f - 6e	D. 2d - 3d
6. T. 6f - 5f*	D. 3d - 5f
7. D. 8g - 7g*	D. 5f - 6g
8. 3f - 4f*	K. 5g - 4f
9. D. 7g - 6g	2c - 1c.D
10. D. 6g - 6h*	K. 4f - 5e
11) D. 6*h* - 1c	

11. Ich werde bald gewinnen.

53. Spiel.

Aufopferung der Königin. — Wirkung eines Springers, der dem feindlichen Könige zwey Zufluchtsörter abschneidet, unterdeß seine eigene Steine ihm den Weg versperren.

W. K. 1f — D. 4b — T. 7d — S. 5b — B. 4c; 5d; 2f; 3g.
S. K. 8b — D. 3f — T. 8a — S. 3b — Sr. 7c — L. 4g — B. 7a; 6b; 5f; 2h.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 7d - 8d*	K. 8b - 7b
2. S. 5b - 6d*	K. 7b - 6a
3. D. 4b - 4a*	S. 3b - 5a
4) D. 4*a* - 5*b**	Sr. 7c - 5b
5. 4c - 5b+	

4. Um matt zu setzen, muß man überrechnen, wie viel Zufluchtsörter man dem feindlichen Könige durch Aufopferung der Thürne, der Königin ꝛc. abschneidet, und wie viel Felder ihm durch seine eigene Steine versperrt werden. Aus dieser Uebersicht läßt sich beurtheilen, ob man mit seinen übrigbleibenden Steinen den Gegner matt setzen könne, oder nicht.

54. Spiel.

Aufopferung dreyer Steine, um mit dem Springer matt zu setzen.

W. K. 6b — T. 3d — S. 3b — Sr. 8c — Lr. 6g — B. 2c; 4e.
S. K. 4c — T. 7d — S. 8b — Sr. 6c — L. 5b — Lr. 5e — B. 4b; 3c.

Weiß.	Schwarz.
1. Lr. 6g - 7f*	T. 7d - 7f
2. Sr. 8c - 6d*	Lr. 5e - 6d
3. T. 3d - 4d*	Sr. 6c - 4d
4. S. 3b - 5a+	

* 55. Spiel.

Aufopferung eines Läufers und der Königin, um den feindlichen König aus seiner Verschanzung hervorzulocken und matt zu setzen.

W. K. 1e — D. 7f — T. 1f — S. 5g — L. 1c — B. 5d; 6f.

S. K. 8h — D. 2g — T. 8a — Tr. 2h — Lr. 6h — B. 7g; 7h.

Weiß.	Schwarz.
1) S. 5*f* - 7e*	T. 7a - 7e
2. Lr. 3d - 7h*	K. 8g - 7f
3. Lr. 7h - 6g*	K. 7f - 8g
4. Tr. 1h - 8h*	K. 8g - 8h
5. D. 4g - 4h*	K. 8h - 8g
6. D. 4h - 7h+	

1. Ich gebe diesen Springer preis, weil er meinem Läufer 2c im Wege steht.

* 56. Spiel.

Aufopferung eines Thurns und Springers, um den feindlichen König auf dem Felde festzuhalten, worauf er matt werden soll.

W. K. 1g — D. 4g — Tr. 1h — S. 5f — Lr. 2c — B. 2f; 3g.

S. K. 8g — D. 5d — T. 7a — Tr. 8f — L. 6c — B. 6f; 7g.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 7f - 8g*	K. 8h - 8g
2. 6f - 7f*	K. 8g - 8f
3. L. 1c - 3a*	T. 8a - 3a
4. S. 5g - 6e*	K. 8f - 7e
5. 7f - 8f. D*	K. 7e - 7d
6) T. 1*f* - 7*f*+	

6. Oder auch D. 8f - 8d+.

* 57. Spiel.

Aufopferung eines Thurns.

W. K. 1f — T. 1b — Tr. 7g — S. 4a — L. 3a — B. 2f; 3g.

S. K. 8c — T. 2e — Tr. 8e — S. 5c — L. 4g — B. 6d; 3f; 2h.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 1b - 8b*	K. 8c - 8b
2. L. 3a - 6d*	K. 8b - 8c
3. S. 4a - 6b*	K. 8c - 8d
4. L. 6d - 7c+	

* 58. Spiel.

Aufopferung eines Thurns und Springers, um den Springer in Thätigkeit zu setzen, welcher matt machen soll.

W. K. 1h — T. 8a — Tr. 4f — S. 4d — Sr. 6e — B. 2g; 3h.

S. K. 7h — T. 3b — Tr. 2d — S. 3e — L. 4e — B. 4c; 5d; 6h.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 8a - 7a*	K. 7h - 6g
2. T. 7a - 7g*	K. 6g - 5h
3. Tr. 4f - 4h*	K. 5h - 4h
4. S. 4d - 5f*	L. 4e - 5f
5. 2g - 3g*	K. 4h - 3h
6. Sr. 6e - 4f+	

59. Spiel.

Aufopferung eines Thurns und Springers.

W. K. 1g — T. 1a — Tr. 2e — S. 7h — Lr. 3b — B. 4c; 4f; 4g.

S. K. 7f — D. 7b — T. 8f — Tr. 8g — B. 6f; 7g.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 1a - 7a	D. 7b - 7a*
2. 4c - 5c*	K. 7f - 6g
3. 4f - 5f*	K. 6g - 7h
4. Tr. 2e - 2h+	

60. Spiel.

Aufopferung eines Thurns.

W. K. 2g — D. 3e — T. 1f — Tr. 6h — S. 4h — B. 5b; 3g.

S. K. 8g — D. 5d — T. 7e — Tr. 8f — S. 4a — Lr. 5c — B. 6b; 4e; 6g.

Weiß.	Schwarz.
1) Tr. 6*h* - 8*h**	K. 8g - 8h
2. D. 3e - 6h*	T. 7e - 7h
3. T. 1f - 8f*	Lr. 5c - 8f
4. D. 6h - 8f*	D. 5d - 8g
5. S. 4h - 6g+	

1. Um meine Königin in Thätigkeit zu setzen.

*61. Spiel.

Aufopferung eines Thurns, um den feindlichen König zu entblößen.

W. K. 1e — T. 8a — Tr. 1b — S. 4c — Lr. 4a — B. 5d; 4f.

S. K. 7c — T. 2g — Tr. 2h — Sr. 3g — Lr. 8d — B. 7b; 5c; 6d; 3f.

Weiß.	Schwarz.
1) Tr. 1*b* - 7*b**	K. 7c - 7b
2. Lr. 4a - 6c*	K. 7b - 7c
3) T. 8a - 7a*	K. 7c - 8c
4. S. 4c - 6d*	K. 8c - 8b
5. T. 7a - 7b*	K. 8b - 8a
6) T. 7*b* - 6*b**	K. 8a - 7a
7. S. 6d - 8c+	

1. Ich opfere diesen Thurn auf, um meinen andern Thurn und den Läufer in Thätigkeit zu setzen, den ich nicht gebrauchen könnte, wenn ich nicht seinen Bauer 7b wegnähme.

3. Oder K. 7c - 8b. Siehe I, Veränderung.

6. Zöge ich statt dessen T. 7b - 7d, um seinen Läufer 8d zu nehmen, so hätte ich meine Absicht verfehlt.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	K. 7c - 8b
4. T. 7a - 7b*	K. 8b - 8a

5. L. 7b - 7d*	K. 8a - 8b
6. L. 7d - 8d*	K. 8b - 7c
7. L. 8d - 7d*	K. 7c - 8b
8. L. 7d - 7b*	K. 8b - 8c
9) S. 4c - 6d*	K. 8c - 8d
10. L. 7b - 7d+	

9. Denn man muß immer so Schach bieten, daß man den feindlichen König auf dem Felde festhält, wo er matt werden soll. Hätte ich daher statt dessen mit S. 4c - 6b Schach geboten, so wäre sein König ausgewichen und nicht matt geworden.

* 62. Spiel.

Aufopferung eines Thurns und Springers, um den feindlichen König zu entblößen.

W. K. 1e — L. 3f — Tr. 1h — S. 5e — Lr. 2g — B. 5b; 4g; 5h.

S. K. 8h — L. 2a — Tr. 2c — S. 4d — Lr. 5c — B. 6b; 7g; 7h.

Weiß.	Schwarz.
1. L. 3f - 8f*	Lr. 5c - 8f
2. S. 5e - 6g*	7h - 6g
3. 5h - 6g*	K. 8h - 8g
4. Lr. 2g - 5d+	

* 63. Spiel.

Aufopferung der Königin, um den feindlichen König zu entblößen.

W. K. 1f — D. 4c — L. 1b — S. 4d — Lr. 4e — B. 2c; 3d; 3f.

S. K. 8a — D. 2h — L. 2d — S. 4b — Lr. 6d — B. 5a; 7b; 7c.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 4c - 6a*	S. 4b - 6a
2. Lr. 4e - 7b*	K. 8a - 7a
3. S. 4d - 6c+	

* 64. Spiel.

Aufopferung der Königin. — Art, den feindlichen König aus seiner Verschanzung den Steinen des Angreifers entgegen zu führen.

W. K. 1b — D. 3d — L. 7e — S. 5d — Lr. 3f — B. 3b; 3c.

S. K. 8b — D. 2f — L. 8a — Tr. 3g — S. 8f — Lr. 4h — B. 7a; 6b; 7c; 7d.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 7e - 8e*	K. 8b - 7b
2) D. 3d - 6a*	K. 7*b* - 6*a*
3. S. 5d - 7c*	K. 6a - 5a
4. 3b - 4b*	K. 5a - 4a
5. Lr. 3f - 1d*	K. 4a - 3a
6. S. 7c - 5b†	

2. Oder K. 7b - 6c. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	K. 7b - 6c
3. S. 5d - 4b*	K. 6c - 6d
4. D. 6a - 3d*	K. 6d - 5c
5) D. 3*d* - 5*d*†	

5. Oder auch S. 4b - 6a†.

*65. Spiel.

Aufopferung der Königin. — Spiel der Springer, um zu rechter Zeit Schach zu bieten.

W. K. 1g — D. 4a — T. 2a — S. 4c — Sr. 4d — B. 5b; 4e; 2g.

S. K. 8d — D. 3h — T. 6g — Tr. 8g — S. 7c — B. 6d; 6e; 7f; 4h.

Weiß.	Schwarz.
1. Sr. 4d - 6c*	K. 8d - 8e
2) D. 4*a* - 8*a**	S. 7c - 8a
3. T. 2a - 8a*	K. 8e - 7d
4. T. 8a - 7a*	K. 7d - 8e
5. S. 4c - 6d*	K. 8e - 8f
6. T. 7a - 7f†	

2. Hätte ich, anstatt die Königin aufzuopfern, welche durch meinen Thurn ersetzt wird, mit dem Springer 4c Schach geboten, so könnte ich ihn nicht matt setzen. Mit diesem Springer kann ich nur alsdann mit Erfolg Schach bieten, wenn mein Thurn das Feld 7a bezogen hat und den feindlichen König hindert, diesen Springer anzugreifen.

*66. Spiel.

Aufopferung der Königin.

W. K. 1g — D. 5e — T. 1f — S. 4g — L. 2b — B. 5b; 4c; 5g.

S. K. 7h — D. 3h — T. 7d — Tr. 8f — L. 7b — B. 7a; 6b; 6g; 4h.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 5e - 8h*	Tr. 8f - 8h
2. S. 4g - 6f*	K. 7h - 7g
3. S. 6f - 7d*	K. 7g - 8g
4. T. 1f - 8f*	K. 8g - 7h

5) T. 8f - 7f* K. 7h - 8g
6. T. 7f - 7g+

5. Oder auch gleich T. 8f - 8h+.

*67. Spiel.

Aufopferung eines Thurns, um den feindlichen König aus seinem Spiel hervorzuziehen und durch das Spiel eines Springers matt zu setzen.

W. K. 1g — T. 7d — Tr. 7g — S. 5e — Lr. 1b — B. 4c; 4d; 3f; 4g.

S. K. 8b — T. 8c — Tr. 2e — S. 5b — Sr. 3e — B. 7a; 6b; 4f; 3g.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 7d - 7b*	K. 8b - 8a
2) T. 7b - 8b*	K. 8a - 8b
3) S. 5e - 7d*	K. 8b - 7c
4. S. 7d - 5c*	K. 7c - 8d
5. S. 5c - 6e*	K. 8d - 8e
6. Lr. 1b - 6g+	

2. Um mit meinem Springer freies Spiel zu haben.

3. Hätte er K. 8b - 7b gezogen, so hätte ich durch S. 7d - 5c* ihm das Vorrücken auf 6a verwehrt, und ihn hernach durch Lr. 1b - 4e matt gesetzt. Dies ist die Wirkung des Springers, der dem feindlichen Könige gleich zwey Felder abschneidet.

*68. Spiel.

Aufopferung der Königin.

W. K. 1g — D. 7c — S. 5d — Sr. 7e — Lr. 2g B. 5a; 4b; 6d; 5e.

S. K. 8a — D. 3g — S. 7d — Sr. 7f — L. 7b — B. 7a; 6b; 5c; 3f.

Weiß.	Schwarz.
1) D. 7c - 8c*	L. 7b - 8c
2. S. 5d - 7c*	K. 8a - 8b
3. Sr. 7e - 6c*	K. 8b - 7b
4. 5a - 6a*	K. 7b - 6c
5. 4b - 5b*	

1. Diese Aufopferung der Königin hat die Absicht, meinen Springern Freiheit zum Angriff zu geben.

*69. Spiel.

Spiel zweyer Springer.

W. K. 1g — D. 7f — S. 5e — Sr. 8e — Lr. 1f — B. 4a; 3b; 4c; 6d.

S. K. 8a — D. 4g — S. 4d — Sr. 5f — L. 7b — B. 7a; 6b; 3g; 5h.

Weiß.	Schwarz.
1. Sr. 8e - 7c*	K. 8a - 8b
2) S. 5e - 7d*	K. 8b - 8c
3. D. 7f - 8e+	

2. Oder D. 7f - 8e*. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. D. 7f - 8e*	L. 7b - 8c
3. Sr. 7c - 6a*	K. 8b - 7b
4. Lr. 1f - 2g*	K. 7b - 6a
5. D. 8e - 5b*	S. 4d - 5b
6. 4a - 5b*	K. 6a - 5a
7. S. 5e - 6c+	

70. Spiel.

Aufopferung der Königin.

W. K. 1g — D. 4e — T. 1e — S. 4b — Lr. 2e — B. 5b; 6d; 3g; 2h.

S. K. 8b — D. 3h — T. 5f — Tr. 8g — L. 7b — B. 7a; 6b; 7d; 6h.

Weiß.	Schwarz.
1) S. 4b - 6a*	K. 8b - 8a
2. Lr. 2e - 3f	T. 5f - 3f
3) D. 4e - 8e*	Tr. 8g - 8e
4. T. 1e - 8e*	L. 7b - 8c
5. T. 8e - 8c*	K. 8a - 7b
6. T. 8c - 8b+	

1. Wenn er den Springer mit L. 7b-6a schlägt, so gewinne ich mit 5b-6a das Spiel. — Oder wenn er den König auf 8c rückt, so siehe II. Veränderung.

3. Oder L. 7b - 8c. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	L. 7b - 8c
4. D. 8e - 8g	K. 8a - 7b
5. D. 8g - 5d+	

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	K. 8b - 8c
2. D. 4e - 4c*	L. 7b - 6c
3. D. 4c - 8g*	K. 8c - 7b
4. D. 8g - 8b+	

*71. Spiel.

Aufopferung der Königin. — Spiel eines Springers.

W. K. 2h — D. 4c — T. 7g — S. 5b — Sr. 4d — B. 6a; 4b; 3h.

S. K. 8b — D. 4e — T. 8h — Tr. 6h — L. 8c — B. 6b; 5c; 7c; 4f; 6g.

Weiß.	Schwarz.
1) 6a - 7a*	K. 8*b* - 8*a*
2. D. 4c - 5d*	D. 4e - 5d
3. S. 5b - 7c*	K. 8a - 7a
4. S. 7c - 5d*	K. 7a - 6a
5) S. 5*d* - 7c*	K. 6a - 7b
6. S. 7c - 5b*	K. 7b - 8a
7. T. 7g - 7a*	K. 8a - 8b
8) Sr. 4d - 6c+	

1. Wenn er den König auf 7b rückt, so verliert er gleich durch S. 5b - 6d* seine Königin.

5. Oder 4b - 5b*. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. 4b - 5b*	K. 6a - 5a
6. T. 7g - 7a*	L. 8c - 6a
7. T. 7a - 6a+	

72. Spiel.

Aufopferung Eines Thurns, um mit dem andern Thurn und Springer den feindlichen König aus seiner Verschanzung auf die Mitte zu locken, wo er matt werden soll.

W. K. 1h — T. 1a — Tr. 7e — S. 7c — L. 3c — B. 4b; 5c; 4f; 3g.

S. K. 7b — T. 8c — Tr. 2g — S. 5f — L. 4e — B. 5b; 6c; 7f; 4g; 3h.

Weiß.	Schwarz.
1) S. 7c - 5*b**	S. 5*f* - 7*e*
2. T. 1a - 7a*	K. 7b - 8b
3. L. 3c - 5e*	T. 8c - 7c
4. L. 5e - 7c*	K. 8b - 8c
5. T. 7a - 8a*	K. 8c - 7d
6. T. 8a - 8d*	K. 7d - 6e
7. T. 8d - 6d*	K. 6e - 5f
8. S. 5b - 4d+	

1 *W.* Ich gebe den Thurn 7e Preis, um mit dem andern Thurn und dem Springer, welcher matt setzen soll, desto ungehinderter angreifen zu können.

1 *S.* Wenn er statt dessen K. 7b - 8b zieht, so ist er noch früher matt. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	K. 7b - 8b
2. L. 3c - 5e*	T. 8c - 7c
3. Tr. 7e - 8e*	K. 8b - 7b
4. T. 1a - 7a+	

*73. Spiel.

Aufopferung eines Thurns, um den feindlichen König zu entblößen. — Spiel der beyden Springer.

W. K. 1f — T. 1d — Tr. 7e — S. 4b — Sr. 5e — B. 4c; 2f; 3g.

S. K. 8b — T. 8a — Tr. 8g — S. 2e — Lr. 7g — B. 6b; 7c; 3f; 4g; 2h.

Weiß.	Schwarz.
1. S. 4b - 6c*	K. 8b - 7b
2) Tr. 7e - 7c*	K. 7b - 7c
3. T. 1d - 7d*	K. 7c - 8c
4. S. 6c - 7e*	K. 8c - 8b
5. Sr. 5e - 6c+	

---

2. Um theils seinen König durch Wegnehmung des Bauers 7c zu entblößen; theils meinen, durch beyde Springer unterstüzten, andern Thurn 1d in Thätigkeit zu setzen.

---

74. Spiel.

Aufopferung der Königin.

W. K. 1f — D. 7e — T. 7d — S. 3b — L. 3a — B. 4a; 2e; 3f; 2g.

S. K. 8b — D. 4h — T. 8h — S. 7c — Sr. 8e — B. 6a; 7b; 6c; 6f; 5g.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 7d - 8d*	K. 8b - 7a
2. D. 7e - 5c*	7b - 6b
3. D. 5c - 6b*	K. 7a - 6b
4. L. 3a - 5c*	K. 6b - 7b
5. S. 3b - 5a+	

---

*75. Spiel.

Umtausch der Königin gegen den feindlichen Läufer, der seinen König bedeckt.

W. K. 2g — D. 5e — T. 1c — S. 5d — Lr. 3f — B. 5a; 4b; 4g.

S. K. 8b — D. 4h — Tr. 8h — S. 4a; — L. 7b — B. 6a; 5b; 7c; 3e; 4f.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 5e - 7c*	K. 8b - 7a
2. D. 7c - 7b*	K. 7a - 7b
3) S. 5d - 6b*	K. 7b - 8b
4. S. 6b - 7d*	K. 8b - 7a
5. T. 1c - 7c+	

---

3. Wenn er auch den König auf 7a rückt, so wird ihm dadurch doch nicht geholfen. Denn ich biete dann mit T. 1c-7c von neuem Schach, und setze ihn, wenn er den König auf 8b gezogen hat, mit T. 7c-7b matt.

---

*76. Spiel.

Aufopferung der Königin, um den feindlichen König zu entblößen.

W. K. 1g — D. 3e — T. 1d — S. 5d — L. 2d — B. 5b; 4c; 2f; 3g.

S. K. 8a — D. 3h — T. 8c — Tr. 7h — S. 4g — L. 5f — B. 7a; 7b; 4e; 7f; 6g.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 3e - 7a*	K. 8a - 7a
2. T. 1d - 1a*	K. 7a - 8b
3. L. 2d - 4f*	T. 8c - 7c
4. L. 4f - 7c*	K. 8b - 8c
5. T. 1a - 8a*	K. 8c - 7d
6. T. 8a - 8d*	K. 7d - 6e
7. T. 8d - 8e*	K. 6e - 7d
8. T. 8e - 7e*	K. 7d - 8c
9. S. 5d - 6b+	

*77. Spiel.

Aufopferung eines Thurns, um den feindlichen Thurn von der Linie wegzulocken, worauf der andere Thurn matt machen soll.

W. K. 1b — D. 3c — T. 1d — Tr. 1h — S. 6f — B. 2a; 2b; 5e; 4f; 5h.

S. K. 7g — D. 5c — T. 7b — Tr. 8h — S. 4c — B. 6a; 4b; 6e; 7f; 6g.

Weiß.	Schwarz.
1) 5*h* - 6*h**	Tr. 8*h* - 6*h*
2. Tr. 1h - 6h	4b - 3c
3. Tr. 6h - 7h*	K. 7g - 8f
4. T. 1d - 8d*	K. 8f - 7e
5. T. 8d - 8e+	

1 *W.* Meine Absicht ist, seinen Thurn 8h von seiner Linie wegzulocken, um zu gelegener Zeit meinen Thurn 1d dahin zu bringen, weil dieser, von dem Springer 6f unterstützt, ihn matt machen wird.

1 *S.* Oder, um meine Absicht zu vereiteln, K. 7g - 8f. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	K. 7g - 8f
2. T. 1d - 8d*	K. 8f - 7e
3. T. 8d - 8h	D. 5c - 6c
4. D. 3c - 4c	D. 6c - 1h*
5) D. 4c - 1c	

5. Ich habe nun doch eine Stellung, durch die ich gewinnen muß.

78. Spiel.

Aufopferung der Königin. — Ein Bauer wird aufgeopfert, um den feindlichen König aus seiner Bedeckung hervorzulocken, und auf ein Feld zu bringen, wo er durch einen

andern Bauer fest gehalten werden soll.

W. K. 1g — D. 6c — T. 3c — S. 5e — Lr. 1d — B. 2a; 2b; 4b; 2f; 3g.

S. K. 8b — D. 3h — T. 8e — S. 8c — L. 7b — B. 5a; 6b; 6e; 4f; 5g.

Weiß.	Schwarz.
1. S. 5e - 7d*	K. 8b - 7a
2. D. 6c - 7b*	K. 7a - 7b
3. Lr. 1d - 3f*	K. 7b - 6a
4. 4b - 5b*	K. 6a - 5b
5. Lr. 3f - 2e*	K. 5b - 4b
6. T. 3c - 4c*	K. 4b - 5b
7. 2a - 4a*	K. 5b - 6a
8. T. 4c - 7c*	6b - 5b
9) Lr. 2e - 5b+	

9. Oder auch 4b - 5b+.

79. Spiel.

Aufopferung der Königin. — Spiel der Bauern.

W. K. 2c — D. 5f — T. 3h — S. 5b — Sr. 2d — B. 2a; 3b; 4c; 3d; 3f; 4g.

S. K. 7b — D. 1f — T. 8a — Tr. 2e — S. 5a — L. 4f — B. 7a; 6b; 5g; 7h.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 3h - 7h*	K. 7b - 6a
2. D. 5f - 8c*	S. 5a - 7b
3. D. 8c - 7b*	K. 6a - 5a
4) D. 7b - 7a*	T. 8a - 7a
5. T. 7h - 7a*	K. 5a - 4b
6. 2a - 3a*	K. 4b - 5c
7. 3d - 4d*	K. 5c - 6c
8. 4d - 5d*	K. 6c - 5c
9. 3b - 4b*	

4. Oder noch schneller würde der Zug 3b - 4b* zum Siege führen. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. 3b - 4b*	K. 5a - 4b
5) 2a - 3a*	K. 4b - 5a
6. D. 7b - 7a*	T. 8a - 7a
7. T. 7h - 7a+	

5. Wenn er statt dessen K. 4b - 5c zieht, so ist er durch D. 7b - 5d sogleich matt.

*80. Spiel.

Aufopferung der Königin und eines Thurns, um den beyden Läufern freies Spiel zu geben.

W. K. 1h — D. 4d — Tr. 3h — S. 4f — L. 7e — Lr. 3d — B. 4a; 3b; 2c; 3g; 5h.

S. K. 8g — D. 2f — T. 8b —
Tr. 3e — S. 8d — Sr. 4g —
B. 6a; 6b; 7c; 5f; 7g; 7h.

Weiß.	Schwarz.
1) D. 4*d* - 8*d**	T. 8b - 8d
2. Lr. 3d - 4c*	K. 8g - 8h
3. S. 4f - 6g*	7h - 6g
4. 5h - 6g*	Sr. 4g - 6h
5. T. 3h - 6h*	7g - 6h
6. L. 7e - 6f*	

1. Damit dieser Springer das Schach nicht decke, welches ich durch den folgenden Zug zu geben willens bin.

*81. Spiel.

Aufopferung der Königin und eines Thurns, um durch den Springer matt zu geben.

W. K. 1g — D. 4f — T. 1a —
S. 5b — L. 3g — Lr. 3d —
B. 2f.

S. K. 8a — D. 3h — T. 7h —
Tr. 8c — S. 5f — Lr. 6b —
B. 7a; 3f; 4g.

Weiß.	Schwarz.
1. Lr. 3d - 4e*	Tr. 7h - 7b
2. D. 4f - 8b*	T. 8c - 8b
3. T. 1a - 7a*	Lr. 6b - 7a
4. S. 5b - 7c†	

82. Spiel.

Aufopferung eines Springers und Läufers, um den feindlichen König auf ein Feld zu locken, wo er dem Mattwerden nicht entgehen kann.

W. K. 1g — T. 2d — S. 5d —
Sr. 4f — L. 5a — Lr. 1f —
B. 4b; 4c; 3g.

S. K. 8a — D. 3f — T. 1b —
Tr. 8b — S. 5f — B. 7b;
6c; 4g.

Weiß.	Schwarz.
1. S. 5d - 7c*	K. 8a - 7a
2) L. 5*a* - 6*b**	K. 7a - 6b
3. 4c - 5c*	K. 6b - 7c
4. Sr. 4f - 6e*	K. 7c - 8c
5. T. 2d - 8d†	

2. Durch die Aufopferung dieses Läufers und Springers setze ich mich in den Stand, die beyden letzten Züge zu thun, wodurch der S. matt wird.

*83. Spiel.

Aufopferung der Königin und eines Thurns, um durch den Springer matt zu setzen.

W. K. 1g — D. 7c — T. 1a —
Tr. 7d — S. 6e — L. 5c —
B. 4b; 2f; 3g.

S. K. 8a — D. 5h — T. 8h — S. 8c — Sr. 8d — L. 7b — B. 7a; 2e; 3f.

Weiß.	Schwarz.
1. T. 1a - 7a*	S. 8c - 7a
2. D. 7c - 8b*	K. 8a - 8b
3. L. 5c - 6d*	K. 8b - 8c
4. T. 7d - 7c*	K. 8c - 8b
5. T. 7c - 5c*	K. 8b - 8a
6. S. 6e - 7c*	K. 8a - 8b
7. S. 7c - 5d*	K. 8b - 8a
8. S. 5d - 6b+	

*84. Spiel.

Aufopferung beyder Thürne.

W. K. 1g — D. 5e — T. 1a — Tr. 1b — S. 4d — Lr. 4c — B. 6a; 2f; 3g.

S. K. 8a — D. 3h — T. 8d — Tr. 7h — S. 6f — Sr. 4g — B. 7a; 5f; 6g.

Weiß.	Schwarz.
1) Tr. 1b - 8b*	T. 8d - 8b
2) Lr. 4c - 5d*	S. 6f - 5d
3) D. 5e - 5d*	Tr. 7h - 7b
4. - 6a - 7b*	T. 8b - 7b
5) T. 1a - 7a*	K. 8a - 7a
6. D. 5d - 5a*	K. 7a - 8b
7. D. 5a - 8d*	K. 8b - 7a
8. S. 4d - 6c*	K. 7a - 6a
9. D. 8d - 5a*	

1. Durch die Aufopferung dieses Thurns setze ich mich in den Stand, mit Erfolg durch meine Königin Schach zu bieten und verursache zugleich, daß er durch das Schlagen desselben mit T. 8d - 8b sich selbst den Rückzug nach der linken Seite hin abschneidet.

2. Oder Tr. 7h - 7b. Siehe II. Veränderung.

3. Oder T. 8b - 7b. Siehe I. Veränderung.

5. Nur durch das Preisgeben dieses Thurns kann der feindliche König entblößt und matt werden.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	T. 8b - 7b
4. 6a - 7a*	K. 8a - 8b
5. D. 5d - 8d*	K. 8b - 7b
6. T. 1a - 1b*	K. 7b - 6a
7. D. 8d - 6d*	K. 6a - 5a
8. D. 6d - 3a+	

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	Tr. 7h - 7b
3. Lr. 5d - 7b*	T. 8b - 7b
4. 6a - 7b*	K. 8a - 7b
5. T. 1a - 1b*	T. 7b - 8c
6. T. 1b - 8b*	T. 8c - 7d
7. T. 8b - 7b*	T. 7d - 8d

8. D. 5e - 7e* T. 8d - 8c
9. D. 7e - 7c+

85. Spiel.

Aufopferung des Vortheils, den feindlichen Springer zu rauben, und eines Thurns und Springers, um den feindlichen König da festzuhalten, wo er matt werden soll.

W. K. 1f — D. 5a — Tr. 2h — S. 7c — L. 6h — Lr. 6a — B. 3b; 2f; 3g.

S. K. 8b — D. 7h — T. 2c — Tr. 8h — S. 3d — Lr. 7e — B. 7a; 6d; 3f; 4g.

Weiß.	Schwarz.
1) L. 6h - 3e	D. 7h - 2h
2. L. 3e - 7a*	K. 8b - 7a
3) Lr. 6a - 8c*	K. 7a - 8b
4. D. 5a - 8a*	K. 8b - 7c
5. D. 8a - 7b*	K. 7c - 8d
6. D. 7b - 7d+	

1 *W.* Ich gebe den Thurn preis, um damit so viel Zeit zu gewinnen, daß ich diesem Läufer die Richtung auf den Bauer 7a geben kann, welcher seinen König bedeckt.

1 *S.* Wenn er sich auch beym Schachbieten mit T. 2c-1c aufhält, so kann dies ihm doch nichts helfen. Siehe I. Veränderung.

3. Ich muß mich hüten, seinen Springer 3d zu nehmen. Lieber biete ich durch diesen Zug Schach, um das mit der Königin hernach zu gebende Schachmatt zu unterstützen.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - - -	T. 2c - 1c*
2. L. 3e - 1c	D. 7h - 2h
3. D. 5a - 5b*	K. 8b - 7c
4. D. 5b - 7b*	K. 7c - 8d
5. D. 7b - 8c+	

*86. Spiel.

Aufopferung der Königin und Eines Thurns, um den feindlichen König zu entblößen, und mit dem andern Thurn und Springer matt zu setzen.

W. K. 1g — D. 4a — T. 2d — Tr. 1e — S. 5d — L. 4f — B. 5c; 2f; 3g.

S. K. 8b — D. 3h — T. 8c — Tr. 7h — S. 7c — Sr. 7g — L. 3f — B. 7a; 7b; 5f; 4g.

Weiß.	Schwarz.
1. L. 4f - 7c*	T. 8c - 7c
2) D. 4a - 7a*	K. 8b - 7a
3) Tr. 1e - 1a*	K. 7a - 8b
4) Tr. 1a - 8a*	K. 8b - 8a

5.	S. 5d - 6b*	K. 8a - 8b
6)	T. 2d - 8d*	T. 7c - 8c
7.	T. 8d - 8c*	K. 8b - 7a
8.	T. 8c - 8a+	

2. Ich opfere die Königin auf, um seinen König zu entblößen, und meinen Thürnen den Angriff frei zu machen.

3. Es ist besser, mit diesem, als mit dem andern, Thurn 2d Schach zu bieten, weil ich mit letzterm hernach den Zug T. 2d-8d* thun, dagegen aber nicht mit Tr. 1e-8e Schach bieten kann, indem dies der feindliche Springer 7g hindert.

4. Ich opfere diesen Thurn auf, um mit meinem Springer Schach zu bieten.

6. Wenn er statt dessen K. 8b-7a zieht, so setze ich ihn mit T. 8d-8a sogleich matt.

* 87. Spiel.

Umtausch aller Officiers, um den feindlichen König zu entblößen und matt zu machen.

W. K. 1h — D. 4a — T. 1d — S. 3c — Sr. 8f — L. 4f — B. 3a; 2b; 3e; 3g.

S. K. 8a — D. 2f — T. 7a — Tr. 7c — S. 6a — Sr. 3f — B. 5a; 6b; 7e; 6f; 4g.

Weiß.		Schwarz.
1)	T. 1d - 8d*	S. 6a - 8b
2.	D. 4a - 6c*	T. 7a - 7b
3)	T. 8d - 8b*	K. 8a - 8b
4.	Sr. 8f - 7d*	K. 8b - 8c
5.	Sr. 7d - 6b*	K. 8c - 8d
6.	L. 4f - 7c*	T. 7b - 7c
7.	D. 6c - 8a*	T. 7c - 8c
8.	D. 8a - 8c+	

1. Oder K. 8a - 7b. Siehe I. Veränderung.

3. Oder K. 8a - 7a. Siehe II. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
1.	- - -	K. 8a - 7b
2.	D. 4a - 4e*	Tr. 7c - 6c
3.	T. 8d - 7d*	K. 7b - 8c
4.	D. 4e - 6c*	S. 6a - 7c
5.	T. 7d - 7c*	T. 7a - 7c
6)	D. 6c - 7c+	

6. Oder auch D. 6c-8a+.

II. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
3.	- -	K. 8a - 7a
4.	S. 3c - 5b*	K. 7a - 6a
5.	T. 8b - 8a*	T. 7b - 7a
6.	S. 5b - 7c+	

*88. Spiel.

Aufopferung der Königin, um den feindlichen König zu entblößen und matt zu setzen.

W. K. 1g — D. 3e — T. 3c — Tr. 1e — S. 5d — Lr. 2c — B. 5b; 2f; 3g.

S. K. 8b — D. 3h — T. 8c — Tr. 8h — S. 6f — Lr. 8f — B. 7a; 7b; 6d; 7e; 3f; 4g.

Weiß.	Schwarz.
1) T. 3c - 8c*	K. 8b - 8c
2. D. 3e - 3c*	K. 8c - 7d
3. D. 3c - 7c*	K. 7d - 8e
4. Lr. 2c - 6g*	

1. Oder D. 3e-7a*. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 3e - 7a*	K. 8b - 7a
2. Tr. 1e - 1a*	K. 7a - 8b
3. Tr. 1a - 8a*	K. 8b - 8a
4. T. 3c - 8c*	K. 8a - 7a
5. 5b - 6b*	K. 7a - 6a
6. Lr. 2c - 3d*	K. 6a - 5a
7. T. 8c - 8a+	

*89. Spiel.

Aufopferung der Königin, um den feindlichen König zu entblößen und matt zu setzen.

W. K. 1g — D. 4e — T. 1e — Tr. 1f — S. 8f — Lr. 2g — B. 5a; 3c; 3d.

S. K. 8b — D. 4h — T. 8a — Tr. 6h — S. 6c — Sr. 3g — L. 7b — B. 7a; 6b; 7c; 4f; 5g.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 4e - 8e*	L. 7b - 8c
2. S. 8f - 7d*	K. 8b - 7b
3. 5a - 6a*	K. 7b - 6a
4) S. 7d - 5c*	6b - 5c
5. D. 8e - 6c*	Tr. 6h - 6c
6. T. 1e - 1a*	K. 6a - 7b
7. Tr. 1f - 1b+	

4. Oder K. 6a - 5b. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	K. 6a - 5b
5. Lr. 2g - 6c*	K. 5b - 5c
6. T. 1e - 5e*	K. 5c - 6d
7. T. 5e - 5d+	

*90. Spiel.

Aufopferung der Königin, um den feindlichen König hervorzuziehen.

W. K. 1f — D. 6e — T. 1a — S. 6d — Sr. 5f — Lr. 2e — B. 2a; 2b; 3c; 3e; 4g.

S. K. 6c — D. 2h — T. 7h — S. 7d — Sr. 3f — Lr. 7c — L. 4c — B. 6b; 5d; 5e; 6f; 3g.

Weiß.	Schwarz.
1) D. 6e - 5d*	K. 6c - 5*d*
2) Lr. 2e - 4c*	K. 5*d* - 5c
3. 2b - 4b*	K. 5c - 6c
4. Lr. 4c - 5b*	K. 6c - 5d
5. T. 1a - 1d*	Sr. 3f - 2d
6. T. 1d - 2d*	D. 2h - 2d
7. 3e - 4e*	K. 5d - 6e
8. Lr. 5b - 4c*	D. 2d - 5d
9. Lr. 4c - 5d+	✓

1. Wenn er dafür mit L. 4c - 5d schlägt, so ist er bald matt. Denn wenn ich darauf mit Lr. 2e - 5b von neuem Schach biete, und er den König auf 5c rückt, so setze ich ihn mit 2b - 4b matt.

2. Oder K. 5d - 6c. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	K. 5d - 6c
3. Lr. 4c - 5b*	K. 6c - 5d
4. 3e - 4e*	K. 5d - 5c
5. 2b - 4b+	✓

*91. Spiel.

Aufopferung des Thurns, um der nahen Gefahr zu entgehen; — und der Königin und des Springers, um matt zu setzen.

W. K. 1g — D. 3b — T. 1c — Tr. 4c — S. 6c — Sr. 5e — B. 3a; 4b; 3e; 3f.

S. K. 8h — D. 3h — T. 8a — Tr. 8f — S. 8b — Sr. 2f — B. 5a; 6b; 6f; 3g; 7g; 7h.

Weiß.	Schwarz.
1) Tr. 4c - 4h	D. 3*h* - 4*h*
2. D. 3b - 8g*	K. 8h - 8g
3. S. 6c - 7e*	K. 8g - 8h
4. Sr. 5e - 7f*	Tr. 8f - 7f
5. T. 1c - 8c*	Tr. 7f - 8f
6. T. 8c - 8f+	✓

1. Oder D. 3h - 5f. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	D. 3h - 5f
2) 3e - 4e	D. 5*f* - 5g
3) D. 3*b* - 8g*	

2. Oder Sr. 2f - 3h*. Siehe II. Veränderung.

3. u. s. w, wie vom zweyten Zuge des Spiels an.

II. Veränderung. (I).

Weiß.	Schwarz.
2. - -	Sr. 2f - 3h*
3. K. 1g - 2g	Sr. 3h - 4f*
4. Tr. 4h - 4f	D. 5f - 4f
5) D. 3b - 8g*	

---

5. u. s. w., wie vom zweyten Zuge des Spiels an.

---

*92. Spiel.

Aufopferung der Königin, um den feindlichen König auf die Mitte zwischen die angreifenden Steine zu bringen.

W. K. 1h — D. 3a — T. 1a — S. 5a — Sr. 3b — Lr. 3d — B. 2b; 5b; 2c; 4d; 4e; 3f.

S. K. 8b — D. 3g — T. 8a — Tr. 8c — S. 7d — Sr. 4f — B. 6b; 6e; 5g; 4h.

Weiß.	Schwarz.
1) S. 5a - 6c*	K. 8b - 7c
2. D. 3a - 7a*	T. 8a - 7a
3. T. 1a - 7a*	K. 7c - 6d
4. 4e - 5e*	S. 7d - 5e
5. 4d - 5e*	K. 6d - 5d
6. 2c - 4c+	

---

1. Oder Tr. 8c - 6c. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	Tr. 8c - 6c
2. D. 3a - 8a*	K. 8b - 7c
3. T. 1a - 7a*	K. 7c - 6d
4. D. 8a - 6c*	K. 6d - 7e
5. D. 6c - 7d*	K. 7e - 6f
6. D. 7d - 7g+	

---

*93. Spiel.

Aufopferung der Königin und eines Springers, um den feindlichen König aus seiner Bedeckung hervorzuziehen.

W. K. 1f — D. 6e — T. 6a — S. 4a — Sr. 3b — Lr. 1d — B. 4d; 5e; 4f; 2g; 3h.

S. K. 8d — D. 3e — T. 8c — Tr. 8e — S. 7f — L. 8a — Lr. 7c — B. 5c; 6d; 7e; 5f; 3g; 4h.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 6e - 7d*	K. 8d - 7d
2) S. 4a - 5c*	6d - 5c

3.	Sr. 3b - 5c*	K. 7d - 8d
4.	Sr. 5c - 6e*	K. 8d - 7d
5.	Lr. 1d - 4a*	L. 8a - 6c
6.	Lr. 4a - 6c*	K. 7d - 6e
7.	4d - 5d+	

2. Oder er zieht K. 7d-8d. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
2.	- -	K. 7d - 8d
3.	S. 5c - 6e*	K. 8d - 7d
4.	Sr. 3b - 5c*	6d - 5c
5.	Lr. 1d - 4a*	L. 8a - 6c
6.	Lr. 4a - 6c*	K. 7d - 6e
7.	4d - 5d+	

*94. Spiel.

Aufopferung der Königin. — Spiel des Springers.

W. K. 1b — D. 4f — T. 7a — Tr. 1d — S. 4d — Lr. 4a — B. 2a; 3b; 4c; 5f; 3g.

S. K. 8d — D. 3c — T. 8c — Tr. 2h — S. 7d — Sr. 8g — Lr. 8f — B. 3a; 4b; 7c; 7e; 6f; 7g.

Weiß.		Schwarz.
1.	D. 4f - 7c*	T. 8c - 7c
2)	T. 7a - 8a*	S. 7d - 8b
3.	T. 8a - 8b*	T. 7c - 8c
4.	S. 4d - 6e+	

2. Oder T. 7c - 8c. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
2.	- -	T. 7c - 8c
3.	S. 4d - 6e*	K. 8d - 8e
4.	T. 8a - 8c*	K. 8e - 7f
5.	T. 8c - 8f*	S. 7d - 8f
6.	S. 6e - 8d+	

*95. Spiel.

Aufopferung der Königin und eines Springers.

W. K. 1g — D. 3c — T. 2a — Tr. 3a — S. 5b — Sr. 5e — B. 6b; 2d; 3e; 2f; 3g.

S. K. 8b — D. 5h — T. 7g — Tr. 8h — S. 6e — L. 8c — B. 7a; 7b; 3d; 4e; 3f; 4g.

Weiß.		Schwarz.
1.	Sr. 5e - 7d*	T. 7g - 7d
2.	D. 3c - 5e*	D. 5h - 5e
3.	Tr. 3a - 7a	S. 6e - 7c
4.	6b - 7c*	T. 7d - 7c
5.	Tr. 7a - 8a+	

*96. Spiel.

Aufopferung der Königin und eines Springers.

W. K. 1g — D. 6g — T. 1e — S. 4a — Sr. 5c — L. 1c — Lr. 1f — B. 3b; 4c; 2f.

S. K. 8b — D. 4h — T. 8c — Tr. 8h — S. 4b — Sr. 3g — Lr. 8f — B. 7a; 7b; 7e; 4g.

Weiß.	Schwarz.
1. L. 1c - 4f*	K. 8b - 8a
2. S. 4a - 6b*	7a - 6b
3. T. 1e - 1a*	S. 4b - 6a
4. T. 1a - 6a*	7b - 6a
5. Lr. 1f - 2g*	K. 8a - 7a
6. D. 6g - 6b*	K. 7a - 6b
7. Sr. 5c - 7d*	K. 6b - 7a
8. L. 4f - 3e*	T. 8c - 5c
9. L. 3e - 5c+	

*97. Spiel.

Aufopferung eines Springers.

W. K. 1g — D. 2c — T. 1d — S. 4b — Sr. 2f — L. 1e — Lr. 1b — B. 4a; 2b; 2e; 3f; 4g.

S. K. 8b — D. 6h — T. 8h — S. 8f — Sr. 4f — L. 7g — Lr. 7b — B. 7a; 6b; 7c; 3e; 6f; 6g.

Weiß.	Schwarz.
1) T. 1d - 8d*	L. 7b - 8c
2. S. 4b - 6a*	K. 8b - 7b
3. D. 2c - 7c*	K. 7b - 6a
4. D. 7c - 8c+	

1. Oder S. 4b - 6c*. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. S. 4b - 6c*	L. 7b - 6c
2. T. 1d - 8d*	K. 8b - 7b
3. D. 2c - 6c*	K. 7b - 6c
4) Lr. 1b - 4e*	K. 6c - 5c
5. Sr. 2f - 3d*	Sr. 4f - 3d
6. T. 8d - 5d*	K. 5c - 6c
7. T. 5d - 3d*	K. 6c - 5c
8. 2b - 4b*	K. 5c - 4c
9. Lr. 4e - 5d+	

4. Oder Sr. 4f - 5d. Siehe II. Veränderung.

II. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
4. - -	Sr. 4f - 5d
5. Lr. 4e - 5d*	K. 6c - 5c
6. Sr. 2f - 4e*	K. 5c - 4d
7. L. 1e - 3c+	

*98. Spiel.

Aufopferung der Königin und beyder Thürne.

W. K. 1g — D. 3e — T. 1a —
Tr. 1c — S. 4c — L. 2d —
Lr. 1f — B. 5a; 2f; 3g.
S. K. 8b — D. 5h — T. 8d —
Tr. 8h — S. 5c — Sr. 4g
— L. 8c — B. 7a; 7b;
5f; 5g.

Weiß.	Schwarz.
1) D. 3e - 4f*	5g - 4f
2. L. 2d - 4f*	K. 8b - 8a
3) S. 4c - 6b*	7a - 6b
4. 5a - 6b*	S. 5c - 6a
5) Tr. 1c - 8c*	T. 8d - 8c
6. T. 1a - 6a*	7b - 6a
7. Lr. 1f - 2g*	T. 8c - 6c
8. Lr. 2g - 6c+	

---

1 *W.* Die Königin wird durch den Läufer 2d ersetzt.

1 S. Oder K. 8b - 8a. Siehe I. Veränderung.

3. Um seinen König zu entblößen.

5. Weil ich mit den beyden Läufern matt setzen will, so muß ich ihm den Läufer 8c nehmen, da dieser sonst das Schach von Lr. 1f - 2g unwirksam machen würde.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - - .	K. 8b - 8a
2. S. 4c - 6b*	7a - 6b
3. 5a - 6b*	S. 5c - 6a
4. Tr. 1c - 8c*	T. 8d - 8c
5. T. 1a - 6a*	7b - 6a
6. Lr. 1f - 2g*	T. 8c - 6e
7. Lr. 2g - 6c+	

---

*99. Spiel.

Aufopferung der Königin. — Der feindliche König aus einer Ecke in die andere getrieben. — Ein mit Einem Springer lieber, als mit dem andern gebotenes Schach. — Aufopferung eines Thurns, um dem feindlichen König einen Zufluchtsort abzuschneiden.

W. K. 1g — D. 4a — T. 1c —
Tr. 7h — S. 3c — Sr. 4f —
Lr. 4e — B. 3e; 2g.
S. K. 8b — D. 2d — T. 8c —
Tr. 8d — S. 3g — Sr. 5h —
Lr. 7g — B. 7a; 6b; 5c;
6e; 3f; 6g.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 4a - 7a*	K. 8b - 7a
2. T. 1c - 1a*	K. 7a - 8b
3. T. 1a - 8a*	K. 8b - 7c
4) S. 3c - 5b*	K. 7c - 7d
5. T. 8a - 7a*	K. 7d - 8e
6. Lr. 4e - 6g*	K. 8e - 8f
7) Tr. 7h - 8h*	Lc. 7g - 8h
8. Sr. 4f - 6e*	K. 8f - 8g
9. Lr. 6g - 7h+	

---

4. Durch diesen Zug behalte ich die Freiheit, den andern Springer zu rechter Zeit und mit gutem Erfolge zu ziehen.

7. Ich gebe diesen Thurn preis, damit ich ihn zwinge, durch Lr. 7g-8h seinen eigenen König zu verhindern, auf das Feld 8h zu flüchten.

---

* 100. Spiel.

Aufopferung der Königin.

W. K. 1g — D. 3b — T. 2e — Tr. 1f — S. 4d — Sr. 5e — Lr. 2c — B. 4a; 5b; 2f.

S. K. 8e — D. 4h — T. 8c — Tr. 8h — S. 4b — Sr. 6f — L. 7d — Lr. 8f — B. 5a; 7b; 7c; 7f; 4g.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 3b - 7f*	K. 8e - 8d
2. S. 4d - 6e*	L. 7d - 6e
3) Tr. 1f - 1d*	S. 4*b* - 5*d*
4. Tr. 1d - 5d*	L. 6e - 5d
5. D. 7f - 5d*	Sr. 6f - 5d
6. Sr. 5e - 7f*	K. 8d - 7d
7. Lr. 2c - 5f†	

---

3. Wenn er das Schach mit Sr. 6f - 5d bedeckt, so ist er noch um zwey Züge früher matt. Denn ich biete alsdann mit D. 7f - 7d von neuem Schach, und setze ihn, wenn er darauf die Königin mit L. 6e - 7d geschlagen hat, mit Sr. 5e - 7f matt.

Die
vornehmsten Regeln des Schachspiels.

Anm. Die von den Seitenzahlen durch ein Semicolon abgesonderten Zahlen beziehen sich auf die Nummern der Anmerkungen auf der citirten Seite.

Allgemeine Regeln.

1. Aus folgender Uebersicht der Wirksamkeit der Schachsteine an sich und gegen einander ergiebt sich im Allgemeinen, welchen mehr oder minder großen Werth ein jeder Stein habe; welche Richtung man einem jeden geben müsse, um ihm eine größere Wirksamkeit zu verschaffen; in welcher Lage es rathsam sey, Stein um Stein zu schlagen ꝛc. —

Es beherrscht nehmlich

der	König	3	bis 8	Felder
die	Königin	21	″ 27	—
ein	Läufer	7	″ 13	—
ein	Springer	2	″ 8	—
ein	Thurn durchaus		14	—
ein	Bauer	″	″ 3	—

Diese Verschiedenheit der Wirksamkeit bey den ersten vier Figuren hängt von dem Umstand ab, wie sie sich mehr oder weniger der Mitte des Schachbretts nähern. Denn es beherrscht

Der König auf einem Eckfelde nur 3, auf einem Grenzfelde 5, und in den 36 Mittelfeldern 8 Felder.

Die Königin auf allen Grenzfeldern 21, auf jedem der an dieselben stoßenden 23, auf den darauf folgenden 25 und auf den vier Mittelfeldern 27 Felder. — Eben so vermehrt

Ein Läufer seinen Wirkungskreis, von der Grenze nach der Mitte zu, von 7 auf 9, auf 11 und auf 13 Felder.

Ein Springer beherrscht auf den Feldern:

	a und h	b und g	c und f
auf der ersten Linie	2	3	4
— zweyten —	3	4	6
— dritten —	4	6	8

Ein Thurn beherrscht 14 Felder, er mag stehen, wo er will. Daher scheint er recht absichtlich in die Ecke verwiesen zu seyn, weil er der einzige Stein ist, der durch das Vorrücken in die Mitte an Wirksamkeit nicht gewinnt. — Folglich haben auch ein Thurn und ein Läufer zusammengenommen in jeder Lage nur so viel Wirksamkeit, als die Königin allein.

Ein Bauer unterscheidet sich dadurch, daß er seine größte Wirksamkeit nicht, wie ein Officier, im Mittelpunkte, sondern in der längsten Entfernung über den Mittelpunkt hinaus hat. Seine eigentliche (positive) Wirksamkeit erstreckt sich nur auf 3 Felder (ein Grenzbauer auf 2), weil er nicht mehr, als so viel, durch Ziehen und Schlagen besetzen kann. Allein es kommt bey den Bauern noch eine Wirksamkeit in ihrem Rücken, — eine negative, — in Betrachtung. Denn je weiter ein Bauer vorgezogen wird, desto mehr Felder deckt er hinter sich, in so fern er den feindlichen Steinen den Wirkungskreis auf alle diejenigen Felder verkürzt, worauf sich aus seinem Felde perpendiculäre und diagonale Linien

ziehen lassen, wie sich aus folgender Tabelle ergiebt: Es deckt nemlich hinter seinem Rücken der Bauer

auf seiner	des Königs und der Königin	eines Läufers	eines Sprin-gers	eines Thurns
1 Linie	3	3	3	2
2 —	6	6	5	4
3 —	9	8	7	6
4 —	11	10	9	8
5 —	12	12	11	10
6 —	13	13	13	12

Die Summe dieser nach und nach gedekten Felder ist daher bey dem Bauer des Königs und der Königin 54; bey dem Bauer eines Läufers 52; eines Springers 48 und eines Thurns 42. — Folglich verhält sich auch der Werth der einzelnen Bauern, wie diese Zahlen. — Ein Bauer, der die äußerste Entfernung über den Mittelpunkt hinaus erreicht, hat also den höchsten Werth, und ist daher eine Königin.

2. Da das Schachspiel auf der Kunst beruht, dem Gegner Zeitpunkte (Tempo's) abzugewinnen, das heißt, daß ich mehr Angriffszüge thue, als er Züge zu seiner Vertheidigung thun kann: so muß dahin auch meine Hauptsorge gerichtet seyn. Denn dadurch bringe ich es dahin, entweder einen feindlichen Stein zur Uebergabe zu nöthigen, dessen Eroberung unter sonst gleichen Umständen mir den Sieg verschafft; oder seine Steine einzusperren, und den meinigen dagegen Freiheit zu verschaffen, einen Angriff zu thun, dem der Gegner nicht ausweichen kann; oder endlich meine Bauern so vordringen zu lassen, daß ich gegen das Ende des Spiels eine neue Königin bekomme. Seite 138; 48 — S. 211; 18.

3. Ich verliere daher ein Tempo:

wenn ich einen Stein vorziehe, den der Gegner durch Vorrückung eines Bauers verjagen kann;

wenn ich einen Stein des Gegners angreife, welchen er mit Nutzen anderswohin ziehen kann;

wenn ich Stein um Stein schlage, und dadurch dem Gegner ein freieres Spiel verschaffe; S. 128; 5. — S. 154; 57. — S. 155; 21. — S. 166; 21. — S. 216; 17 und 19.

wenn ich ohne Nutzen Schach biete. Um dies letztere zu vermeiden, muß ich daher immer die Zeit abwarten, da das Schachbieten zwey Gegenstände betrift, z. B. den feindlichen König von seiner Stelle zu treiben, damit er hernach nicht rochiren dürfe; oder ihn zu nöthigen, sich mit einem Stein zu bedecken, der mich angreifen wollte; oder daß ich darüber Zeit gewinne, einen vortheilhaften Zug zu thun, wodurch ich folglich ein Tempo gewinnen und mein Spiel in eine bessere Lage bringen kann. S. 91; 10. — S. 100; 5. — S. 109; 3. — S. 110; 13. — S. 112; 4 — S. 193; 48. — S. 198; 10. — S. 208; 22. — S. 248. I. Veränderung; 6. — S. 251; 14. — S. 253; 2. — S. 255. 7 Spiel; 3.

4. Ich gewinne dagegen ein Tempo:

wenn ich zu rechter Zeit die Steine verwechsele. S. 80; 8. — S. 138; 20. — S. 141; 5. — S. 207; 17. — oder aufopfere S. 78; Zug 24. — S. 82; 29. — S. 147; 34. — S. 204; 23 S. und die meisten Spiele des Stamma.

wenn ich, anstatt einen angebotenen Bauer zu nehmen, die Zeit lieber dazu anwende, meinen Steinen ein freieres Spiel zu verschaffen. S. 156; 5.

wenn ich, anstatt augenblicklich einen Vortheil zu benutzen, dessen ich ohnehin gewiß genug bleibe, lieber einem meiner Steine Freiheit verschaffe, den entworfenen Angriff desto sicherer zu verfolgen. S. 124; 27.

5. Daher verändert ein einziger Zug und ein einziges gewonnenes Tempo die ganze Lage des Spiels vom Gewinn zum Verlust S. 82; 6. — Dagegen zieht ein einziger versäumter Zeitpunkt, oder ein zu spät gethaner Zug den oft unabhelfbaren Verlust des Spiels nach sich. S. 82; 3. — S. 92; 14. — S. 122; 27. — S. 158; 2. — Doppelt so viel Tempo's, als der Gegner verliert, gewinne ich, wenn ich ihn zwingen kann, Nothzüge zu thun und seine Steine zurückzuziehen. S. 138; 11. — S. 149. VI. Veränderung; 13. — S. 151; 7. — S. 166; 38. — S. 211; 3.

6. Man muß die Gelegenheit nicht versäumen, einen Zug zu thun, der zu gleicher Zeit zwey Endzwecke erfüllt. Denn dadurch wird gemeiniglich der Gewinn eines Spiels entschieden. S. 146; 27. — S. 162; 17.

7. Um mit den möglichstwenigen Zügen ein Spiel zu gewinnen, muß man zuweilen einen Stein aufopfern. S. 124; 28 und die meisten Spiele des Stamma.

8. Um gewiß zu seyn, ob ich einen Stein des Gegners mit Nutzen schlagen könne, muß ich überrechnen, durch wie viel Steine ich denselben angreifen und mit wie vielen der Gegner ihn beschützen könne. Habe ich daher zum Angriff einen Bauer oder Officier mehr, als der Gegner zur Vertheidigung desselben, so darf ich erst alsdann den feindlichen Stein schlagen. Ist aber die Anzahl der Steine zum Angriff und zur Vertheidigung einer Figur von beyden Seiten gleich: so läuft es, wenn man schlägt, auf einen bloßen Umtausch hinaus, wozu man sich nicht eher entschließen muß, als bis man davon die Folgen übersehen hat, nemlich welche Stellung des Spiels daraus hervorgehen, und ob

man irgend einigen Vortheil davon haben werde. S. 91; 23. — Wenn es aber auf den Umtausch der Steine ankommt, so muß ich allemal zuerst zu schlagen suchen, um ein Tempo zu gewinnen. S. 194; 8S.

9. Die Art, wie man seine Steine beym Anfang eines Spiels hervorbringt und frei macht, ist durchaus nicht gleichgültig, sondern man muß sich nach dem Gange der feindlichen Steine richten. S. 82. 2 Spiel; 3. — S. 161. 10 Fall; 7.

10. Wenn ich einen Stein vorrücke, so muß ich ihn sorgfältig so setzen, daß er dem Ausgang und dem Spiel eines andern meiner Steine nicht im Wege stehe. S. 149. VI. Veränderung; 17.

11. Man muß nie einen Zug thun, ohne vorher überlegt zu haben, was der Gegner bey dem schon gezogenen, oder zu ziehenden Stein für eine Absicht haben könne, um gewiß zu werden, ob man auch die nöthige Zeit habe, den einmal entworfenen Angriff zu verfolgen, oder ob man nicht augenblicklich auf seine eigene Vertheidigung bedacht seyn müsse.

12. Ich darf mich nicht übereilen, einen entworfenen Angriff zu verfolgen, ehe ich nicht allen den Steinen Luft gemacht habe, welche diesen Angriff unterstützen, oder zu meiner eigenen Vertheidigung dienen können. S. 92; 26. — S. 210; 10. — S. 226; 17W.

13. Ein wirksamer Angriff muß mit mehreren vereinigten Steinen und kann nur äußerst selten mit Einem oder Zweyen gethan werden. S. 199; 15W.

14. Weitvorgedrungene Steine muß man niemals ohne Unterstützung lassen. S. 86; 7. — S. 94; Zug 21. — S. 140; 11.

15. Wenn man dem Anscheine nach die Wahl hat, ob man den einen Stein lieber, als den andern; oder mit dem einen Steine lieber, als mit dem andern, schlagen will: so ist diese Wahl nichts weniger als gleichgültig, sondern sie entscheidet oft das Spiel. S. 104. I. Veränderung; 7W. und 7S.

16. Wenn mein Entwurf eines Angriffs nicht mehr auszuführen steht, weil der Gegner ihn vereitelt hat: so muß ich den Stein, der zur Ausführung desselben bestimmt war, zu einem andern Versuch, oder wenigstens zu meiner eigenen Vertheidigung anwenden. S. 208; 23. — S. 215; 14.

17. Ich muß in die Absichten des Gegners und in die Gründe eindringen, warum er diesen oder jenen Zug gethan hat; sonst bin ich nicht im Stande, ihm auszuweichen. S. 123; 6. — S. 138; 16. 17. 20. 22. — S. 166; 13.

Besondere Regeln.

Von den Bauern.

18. Die Kenntniß, die Bauern gut zu führen, entscheidet meistentheils den Gewinn des Spiels. S. 207; 10. und den ganzen Philidor.

19. Regeln für den Anfang eines Spiels, wenn derjenige, welcher den Zug hat, mit andern Zügen anhebt, als mit dem Bauer des Königs, oder der Königin. S. 42.

20. Die fünf verschiedenen Arten, meinen Königsbauer im zweyten Zuge zu beschützen. S. 16 bis 39.

21. Mittelbauern (das heißt, die mit einander verbundenen Bauern des Königs und der Königin, oder die des Königs und seines Läufers, oder endlich die der Königin und ihres Läufers) sind von der größten Wichtigkeit, theils um die Richtung und das Spiel der feindlichen Steine auf meinen König zu unterbrechen; theils um die Steine zu unterstützen, womit ich in der Folge in das Spiel des Gegners einbreche. Ich kann mich durch solche zwey verbundene Bauern um einen Offizier stärker rechnen, wenn ich sie bis zu Ende des Spiels erhalten kann, weil der Gegner gezwungen ist, einen seiner Steine aufzuopfern, um zu verhindern, daß nicht einer davon in die Dame komme. S. 127; 4S. — S. 138; 31. — S. 215; 5W. — S. 234; 8.

22. Ausnahme von der vorigen Regel. S. 226; 12.

23. Züge, um zwey Bauern auf der Mitte festzusetzen und Gegenzüge, um dieses Festsetzen zu verhindern. S. 77; 5S. — S. 78; 3. — S. 80; 2. — S. 119; 3 und S. 120; 3. — S. 121; 9. — S. 126; 10. — S. 193; 3 und 4W. — S. 196; 8. — S. 198; 7. 11 und 13 W. — S. 204; 19. — S. 206; 3W. — S. 207; 18. — S. 210; 3W. und 6. — S. 219; 11S. — S. 226; 17S.

24. Es ist gefährlich, einen von den beyden Bauern, die in der Mitte neben einander stehen, vorzuziehen, ehe der Gegner die Auswechselung von diesen Bauern gegen einen von den seinigen, der sie zu trennen im Stande ist, angeboten hat. S. 201; XIII. Veränderung.

25. Den Königsbauer des Gegners muß man schlagen, sobald man kann. S. 100; 2. — Dagegen muß ich immer vermeiden, meinen Königsbauer, oder den Bauer

der Königin gegen einen feindlichen Bauer des Läufers zu vertauschen.

26. Beym Angriffe des Gambits ist der Königsbauer der beßte Bauer. Desgleichen ist dabey wichtig, daß ich meine Bauern auf den Flügeln des Königs nicht schone, und sie sogar, wenn es nöthig ist, gegen den einzigen Königsbauer des Gegners alle aufopfere. S. 221; 9.

27. Warum man den Bauer der Königin in den ersten Zügen gern vorrückt. S. 202; 4.

28. Wer den Zug nicht hat, muß mit seinem Bauer der Königin das Spiel nicht anfangen. S. 99; 7.

29. Warum man den Bauer des Königsläufers Einen: S. 115; 7. — oder die Bauern beyder Läufer zwey Schritte vorrückt. S. 121; 8.

30. Es ist vortheilhaft, in den ersten Zügen meinen Bauer des Königsläufers gegen den Königsbauer des Gegners zu vertauschen. S. 210; 3W.

31. Es ist nachtheilig, wenn ich zu Anfange des Spiels den Bauer meines Königsläufers einen Schritt vorrücke, ehe ich rochirt habe, weil nemlich der Gegner den Springer seines Königs gegen meinen Königsbauer vertauschen und mit seiner Königin Schach bieten kann. S. 122; 15. — Eben dies gilt von dem Bauer des Läufers der Königin. S. 214; 2.

32. Welchen Nachtheil es bringe, wenn man im zweyten Zuge den Bauer des Läufers der Königin zwey Schritte vorrückt. S. 95; 2.

33. Warum und wann man den Bauer des Königs des Springers zwey Schritte vorziehen kann. S. 123; 10W.

34. Andere Ursachen, die Bauern der Springer und Thürne vorzurücken. S. 126; 10. — S. 131; 11. — S. 207; 11.

35. Warum man die Bauern der Thürne Einen Schritt vorrückt. S. 194; 10. — S. 115; 4. — Nachtheil, den es in Absicht auf das Vorrücken des Thurns des Königs haben kann. S. 121; 12. — S. 148. IV. Veränderung; 11.

36. Warum und wann man die Bauern der Thürne zwey Schritte vorrücken soll. S. 125; 9. — S. 145; 7S. — S. 164; 6.

37. Ich muß mich nicht leicht entschließen, die Bauern des Flügels zu ziehen, bevor der Gegner nicht rochirt hat, weil dieser sonst nach derjenigen Seite hin rochiren würde, wo meine Bauern am wenigsten vorgerückt, folglich auch am wenigsten im Stande sind, ihm zu schaden. S. 210; 5. — S. 201. XIV. Veränderung; 5.

38. Ich muß keinen Bauer vorrücken, welcher zur Unterstützung eines andern bestimmt ist. S. 88; 5. — oder welcher alsdann der Richtung meiner eigenen Steine im Wege stehen würde. S. 161; 5. — oder welcher so steht, daß er das Vordringen der feindlichen Springer verhindert. S. 132; 8.

39. Dagegen muß ich einen Bauer vorzurücken nicht versäumen, womit ich das Eindringen der feindlichen Springer abwehren kann. S. 132; 9. — S. 204; 20. — S. 208; 26S.

40. Ich muß zu rechter Zeit einen Mittelbauer vorrücken, um diejenigen Steine zu unterstützen, womit ich in das Spiel des Gegners eindringen will. S. 162. 10 Fall; 15. — S. 165; 12.

41. Einen angebotenen Bauer muß man nicht immer nehmen. S. 89; 17. — S. 97; 13. — S. 126; 2. — S. 202; 6. — S. 203; 11W. — S. 218; 6.

42. Umstände, unter welchen ich einen angebotenen Bauer lieber nehmen, als den meinigen vorrücken muß. S. 139; 4.

43. Ein einzelner Bauer, (das heißt, ein solcher, der nicht von einem andern gedeckt wird) ist meistentheils verloren. S. 139; 4. — S. 196; 9W.

44. Nutzen eines Freibauers, (das heißt, eines solchen, der keinen feindlichen Bauer mehr vor sich hat, welcher sein Vordringen verhindern könnte.) S. 126; 19. — S. 128; 14 und 20. — S. 139; 12.

45. Ein Doppelbauer, (das heißt, zwey nicht neben, sondern hinter einander stehende Bauern) ist mehrentheils schädlich; S. 79; 13. — S. 83; 9. — jedoch nicht immer; S. 131; 6S. — S. 203; 12. — sogar zuweilen vortheilhaft. S. 155; 22. — S. 197; 15W.

46. Man muß zu rechter Zeit einen Bauer aufopfern, um sich den freien Gebrauch eines Officiers zu verschaffen. S. 134; 19. — oder um alsdann einen andern Bauer zur Unterstützung eines dritten herbeyziehen zu können. S. 110; 48.

47. Wie man diejenigen Bauern ziehen soll, welche bestimmt sind, gegen den feindlichen König eine Oeffnung zu machen, S. 147; 10. — und sich gegen einen solchen Angriff zu wehren. S. 117; 20. — S. 149. VI. Veränderung; 17. — S. 201. XIV. Veränderung; 5. — S. 200; 14W.

48. Wem es gelingt, mit zwey, oder drey Bauern eine Oeffnung bey dem Könige des Gegners zu machen, der hat entschiedene Hoffnung zum Siege. S. 216; 24W.

49. Bauern, die von beyden Seiten in einander verschrenkt stehen, machen das Spiel unentschieden. S. 147; 16.

50. Wie man zwey verbundene Bauern mit Hülfe eines Läufers in die Dame bringen kann. S. 175; 8 Spiel.

51. Wie man sich gegen das Eindringen einer überlegenen Anzahl von Bauern vertheidigen muß. S. 125; III. Veränderung. — S. 166; 13.

52. Ein Bauer und sogar Zwey, die zu weit vorgerückt sind, sind so gut als verloren; es wäre denn, daß alle meine Steine Freiheit hätten, sie zu unterstützen, und daß die nemlichen Bauern durch andere vertheidigt, oder wieder ersetzt werden könnten. S. 207; 8. — S. 238; 13.

53. Es ist immer vortheilhaft, sich eines abgesonderten Bauers des Gegners zu bemächtigen. S. 198. IX. Veränderung; 11.

54. Wenn ich eine Reihe von Bauern habe, welche hinter einander auf Feldern von einerley Farbe stehn, so muß ich denjenigen Bauer, der an der Spitze derselben steht, auf seinem Platze zu schützen suchen. S. 211; 18. — S. 198. VIII. Veränderung; 11.

55. Wenn man von einander getrennte Haufen von Bauern hat, so muß man immer den stärkeren Haufen zu vermehren suchen, indem man so viel Bauern, als möglich ist, auf die Mitte des Schachbretts bringt. S. 215; 11.

Von den Läufern.

56. Welches der beßte Platz für den Königsläufer beym Anfang eines Spiels ist. S. 193; 2W.

57. Der Königsläufer ist zum Angriff geeignet, weil ihm sein Gang die Richtung auf den feindlichen König giebt, wenn dieser nemlich nach g hin rochirt hat, oder rochiren will. Man muß ihm den Läufer der Königin entgegensetzen. S. 94; 21. — S. 115; 13. — S. 194; 8W. — S. 202; 9. — S. 203; 5S. — S. 206; 3S.

58. Umstände, unter welchen die Erhaltung des Königsläufers nicht so wichtig ist. S. 137; 6.

59. Beym Angriff des Gambits ist der Königsläufer der beßte Officier.

60. Wenn ich den Angriff und noch den weißen Läufer habe, so muß ich meine Bauern auf schwarzen Feldern; habe ich aber den schwarzen Läufer, so muß ich sie auf weißen Feldern erhalten, weil alsdann der Läufer das Eindringen der feindlichen Bauern verhindert. S. 175; 8 Spiel. — S. 205; 32. Diese Regel ist überall wichtig, wenn man Bauern hat, welche über die feindlichen vorgedrungen sind. — Bey der Vertheidigung hingegen muß man seine Bauern auf Feldern von der Farbe des Läufers zu erhalten suchen.

61. Einen Läufer muß ich herausbringen, ehe ich den Bauer vorrücke, welcher ihm den Weg versperren und ihn unthätig machen würde. S. 127; 4W.

62. So lange ich es vermeiden kann, muß ich die feindlichen Läufer nicht solche Richtungen nehmen lassen, wodurch ich in Zwang komme. S. 194; 6S.

63. Wenn ich viel vorgerückte Bauern habe, so muß ich die feindlichen Läufer fortzuschaffen suchen, weil diese mehr, als alle andere Steine, geschickt sind, die Bauern im Fortrücken aufzuhalten. S. 234; 14.

64. Es ist vortheilhaft, wenn ich, so viel als möglich, einen Läufer von der Farbe des feindlichen zu behal-

ten suche. Denn man hat sich in allen Fällen vor dem Angriffe der Läufer in Acht zu nehmen und man kann sich gegen sie nicht besser in Sicherheit setzen, als wenn die Läufer einander entgegengesetzt werden. S. 199; 12W.

65. Wenn mein Läufer von einem Springer angegriffen wird, so kann ich, im Fall ich es nicht rathsam finde, Stein um Stein nehmen zu lassen, diesen Läufer nur einen Schritt vor- oder rückwärts ziehen, um dadurch den fernern Angriffen des Springers auszuweichen. S. 147; 20.

66. Wenn ich einen Läufer, welcher durch einen Bauer unterstützt ist, in das Spiel des Gegners eindringen lasse, und der Gegner keine Bauern mehr hat, um denselben zurückzutreiben: so wird dadurch der Gang der feindlichen Steine gehemmt, indessen die meinigen freies Spiel haben.

Von den Springern.

67. Man muß, so viel als möglich, die Springer nicht eher herausbringen, als bis die Bauern der Läufer zwey Schritt vorgerückt sind. S. 121; 8. — S. 203; 7. — Ausnahme von dieser Regel. S. 138; 8. — S. 196; 4.

68. Fälle, in welchen man den Springer des Königs mit gutem Erfolg auf das zweyte Feld seines Königs setzen kann. S. 129; 3. — S. 195. III. Veränderung; 4. — Oder, da man ihn auf das zweyte Feld des Thurns des Königs zurückziehen muß. S. 130; 11.

69. Der erste Ausgang der Springer auf das dritte Feld der Thürne ist eben nicht der beßte Platz für sie. Doch kann dieser Zug zuweilen nothwendig werden. S. 202; Zug 7W.

70. Es ist sehr nöthig, seine beyden Springer in eine wechselseitige Unterstützung zu bringen und auf solche Felder zu setzen, wo sie von den feindlichen Bauern weder angegriffen, noch zur Rückkehr genöthigt werden können. S. 219; 4W.

71. Wenn ein Springer auf dem Felde, wo er steht, unbrauchbar ist, so muß ich ihn mit so wenigen Zügen, als möglich, auf ein Feld bringen, wo er entweder zum Angriff, oder zur Vertheidigung gebraucht werden kann. S. 116; 28 — S. 140; 29. — S. 145; 16.

72. Ein von einem Bauer unterstützter Springer, der nicht von den feindlichen Steinen weggetrieben werden kann, ist ein überausnützlicher Stein zum Gewinn.

73. Es ist rathsam, sich Eines feindlichen Springers zu entledigen. Der Andere ist alsdann um so weniger gefährlich. S. 144. I. Veränderung; 19.

74. Es ist gefährlich, mir den vom Läufer des feindlichen Königs unterstützten Springer auf den Hals kommen zu lassen, ehe ich meinen Königsläufer herausgebracht habe. S. 86. VI. Veränderung; 3.

75. Beyspiel einer in die Augen fallenden Wirksamkeit der Springer. S. 189; 20 Spiel.

Von den Thürnen.

76. Den Thürnen muß man eine freie, wechselseitige Unterstützung verschaffen. S. 125; 17.

77. Man muß sie zuerst in das feindliche Spiel eindringen lassen, und wenn der Gegner einen solchen Thurn mit dem

seinigen angreift, so muß man ihn lieber mit dem andern unterstützen, als den seinigen schlagen. S. 80; 29.

78. Umstände, in welchen man mit Nutzen einen Thurn gegen einen Springer preisgiebt. S. 78; 24.

79. Man muß sie auf offene Linien ziehen, auf welchen kein Bauer mehr steht, der ihren Gang aufhalten könnte; es wäre dann, daß man sie anderswo nöthiger gebrauchte, z. B. zur Deckung solcher Bauern, welche sonst keine Unterstützung haben. S 121; 13. — S. 212; 31. — S. 219; 14 und 20.

80. Man muß lieber Thurn gegen Thurn vertauschen, als zugeben, daß der Gegner offene Linien damit besetze, oder seine Thürne verdoppele. S. 235; 28.

81. Derjenige, der seine Thürne verdoppelt, und sich damit zuerst einer Oeffnung bemeistert, ist beständig im Vortheil. S. 82; 25. — S. 197; 15S. und 18.

Von der Königin.

82. Im Allgemeinen steht sie auf der zweyten Reihe des Schachbretts am besten, um die auf derselben stehenden Bauern zu decken. Indessen muß sie dem Auszuge der übrigen Steine nicht im Wege stehen. S. 126; 11W.

83. Besonders beym Anfang eines Spiels muß sie sich niemals vom Mittelpunkt entfernen, sondern unter ihren Bauern zu erhalten suchen. S. 198; 10.

84. Man muß sich hüten, seine Königin auf eine Linie zu setzen, worauf ihr König steht, wenn diese Linie offen und von Bauern entblößt ist. S. 200; 9.

85. Man muß sich hüten, einen feindlichen Stein mit der Königin zu schlagen, wenn sie durch diesen Zug zu weit entfernt und daher zum Angriff, oder zur Vertheidigung unbrauchbar wird. S. 93; 18.

86. Der feindlichen Königin, welche in mein Spiel eindringen will, oder meinen König angreift, muß ich die meinige entgegensetzen. S. 125; 14. — S. 129; 12. — S. 140; 16.

87. Wenn ich den Angriff habe, so muß ich berechnen, ob ich nicht mit meiner Königin ein doppeltes Schach bieten kann und nachdem ich den möglichsten Vortheil daraus gezogen habe, sie im Nothfall auf ein Feld zurückziehn, wo sie zu meiner eigenen Vertheidigung nöthig ist. S. 90; 37.

88. Wenn ich im Vortheil bin, so muß ich meine Königin der Königin des Gegners entgegensetzen, um ihn zur Verwechselung derselben zu nöthigen; oder, wenn er dies nicht will, mit der meinigen in sein Spiel einzudringen. S. 166; 38. — S. 205; 29. — S. 212; 25. — S. 234; 16.

Von dem Könige.

89. Die Art, wie man in 2, 4, 5 und 8 Zügen matt setzen kann. S. 62.

90. Um zu beurtheilen, ob ich mit meinen Steinen die Mattsetzung des Gegners bewirken könne, muß ich berechnen, wie viel Zufluchtsörter ich dem feindlichen Könige durch Aufopferung irgend eines Steins abschneide, und wie viel ich ihm durch die angreifenden Steine versperre. S. 326; 40 Spiel. — S. 331; 53 Spiel.

91. Gegen das Ende eines Spiels ist der König der beßte Stein, wenn er sich dadurch gegen das Schachbieten deckt, daß er seine Stellung auf einem solchen Felde nimmt, von wo aus er zu gleicher Zeit alle ihm noch übriggebliebenen Steine beschützen kann. S. 138; 49. — Vorzüglich dient er alsdann, meine Bauern zu unterstützen, und einen derselben in die Dame zu führen. Daher entscheidet der Gang der beyden Könige und ihre größere, oder geringere Entfernung von den Bauern, welche sie unterstützen sollen, den Ausgang eines Spiels. Sie müssen sich also, besonders wenn keine Officiers mehr vorhanden sind, durch welche sie zum Rückzuge genöthigt werden könnten, an ihre Bauern anschließen, um diese nachher unter ihrem Schutze vorrücken zu lassen. In diesem Fall hat derjenige den Vortheil, welcher dem feindlichen Könige zuerst sich entgegenstellen, das heißt, demselben so nahe kommen kann, daß zwischen beyden nur Ein Feld bleibt. Denn näher dürfen sie einander nicht kommen. S. 80; 19. — S. 138; 49. — S. 154; 39. — S. 167; 1 Spiel. — S. 174; 6 Spiel.

92. Gegen das Ende eines Spiels muß man sich hüten, daß man seinen König nicht in eine Ecke ziehe und ihm den Ausgang durch das Vorrücken eines Bauers versperre; es sey denn, daß man keine andere Rettung sieht, als das Spiel zum Pattwerden einzuleiten. S. 315; 13 Spiel.

93. Wenn keine Königin mehr im Spiele ist, so ist es meistentheils sehr rathsam, den König vorrücken zu lassen. S. 80; 19.

94. Man muß König und Königin niemals der Gefahr eines doppelten, oder versteckten Schachs aussetzen. Eben so muß man die vor dem Könige, oder der Königin stehenden Bauern frei zu behalten suchen und zu dem Ende den König, oder die Königin von da wegsetzen, wohin die

Steine des Gegners gerichtet sind. S. 122; 22. — S. 130; 9. — S. 154; 35. — S. 164; 15.

95. Beym Zurückziehn meines Königs, welchem Schach geboten ist, muß ich mich hüten, daß ich ihn nicht auf ein Feld setze, wo er der Gefahr eines doppelten Schachs blossteht, wodurch er und zugleich die Königin, oder ein anderer Officier angegriffen wird. S. 156; 28.

96. Ich muß König und Königin aus der Richtung der feindlichen Steine wegziehen, um die Freiheit zu behalten, mit einem Bauer, der vor einem von ihnen steht, diejenigen Steine schlagen zu können, welche der Gegner in mein Spiel eindringen zu lassen sucht. S. 144. II. Veränderung; 19 und 32.

97. Ich thue immer wohl, wenn ich einen Stein in die Linie ziehe, worauf ein feindlicher Stein seine Richtung auf meinen König hat, zumal wenn der Gegner keinen Bauer mehr hat, um diesen vorgerückten Stein zu verjagen. S. 122; 31.

98. Wenn der Gegner mit seinen Steinen weit vorgedrungen ist, so muß ich suchen, meinen König mit des Gegners eigenen Bauern zu decken. Ich gewinne dadurch Zeit, theils den entworfenen Angriff zu verfolgen, theils mich zur Vertheidigung desselben einzurichten. S. 147; 12. — S. 158; 29.

99. Durch das Rochiren zu rechter Zeit sichere ich meinen König vor dem Schachbieten; setze meine Thürne in gegenseitige Verbindung und zerstöre oft nicht nur den Plan des Gegners auf einmal, sondern setze ihn wohl gar in Verlegenheit. Nur darf ich damit weder mich übereilen, weil ich diesen Hauptzug nur Einmal in einem Spiele

thun kann; noch die gute Gelegenheit dazu versäumen, weil der Gegner, so bald als möglich, diesen Zug zu verhindern suchen wird. — Umstände, unter welchen es gut ist, nach g hin zu rochiren. S. 204; 15. — S. 224; 14; — unter welchen es nothwendig ist, nach c hin zu rochiren. S. 85; 9. — S. 123; 9S; unter welchen das letztere gefährlich ist. S. 145; 7W. — S. 219; 19.

100. Es ist im Allgemeinen nützlich, nach der Seite hin zu rochiren, auf welcher die feindlichen Bauern nicht weit vorgerückt sind, und die Steine des Gegners ihre Richtung nicht auf meinen König haben; zumal wenn der Gegner nach dem andern Flügel hin rochirt hat, weil ich alsdann um so freiere Hand bekomme, meinen Angriff einzurichten, und gegen seinen König mir eine Oeffnung zu verschaffen. S. 89; 17. — S. 123; 9W. — S. 136; 11. — S. 207; 20. — S. 216; 17.

101. Fälle, in welchen es besser ist, statt zu rochiren, den König an die auf einem Flügel vorgerückten Bauern sich anschließen zu lassen, um diese zu unterstützen. S. 125; 17. — S. 132; 18. — S. 143; 9W. — S. 163; 17. — S. 164; 8S. — S. 240; 15.

102. Man muß den Gegner, wenn er rochirt hat, zu veranlassen suchen, daß er die Bauern ziehe, welche seinen König bedecken, weil man auf diese Art viel leichter den Angriff bewerkstelligen kann. S. 230; 12.

103. Am Ende eines Spiels gewinnt dasselbe:

Ein Bauer allein, wenn sich sein König vor ihm befindet;

Zwey Bauern gegen Einen; nur muß der, welcher jene hat, sich hüten, einen davon gegen den einzelnen Bauer seines Gegners umzutauschen. S. 169; 2 Spiel.

Ein Bauer und ein Officier, welcher es auch sey — nur den Bauer eines Thurns ausgenommen; es sey denn, daß dieser Officier ein Läufer von der Farbe desjenigen Feldes wäre, worauf der Bauer zur Dame ziehen kann. Denn wenn der Läufer die entgegengesetzte Farbe hat: so wird das Spiel unentschieden bleiben;

Zwey Läufer allein;

Ein Läufer und ein Springer allein. S. 189; 26 Spiel.

Die Königin gegen einen Läufer und einen Springer.

Dagegen macht das Spiel unentschieden:

Ein Bauer allein, wenn sich ihm der feindliche Könige gerade entgegenstellt;

Zwey Springer allein, S. 188; 24 Spiel;

Ein Thurn gegen einen Springer und zwey Bauern, weil sich nicht verhindern läßt, daß nicht die beyden Bauern gegen den Thurn aufgeofert werden;

Ein Thurn und ein Springer, oder ein Läufer gegen einen Thurn;

Die Königin gegen einen Thurn und einen Läufer;
oder gegen einen Thurn und einen Springer;
oder gegen einen Thurn und zwey Bauern;
oder gegen einen Läufer und einen Springer;
oder gegen einen Läufer und zwey Bauern.

Anhang:

Thöldens Damenspielmuster.

Erster Abschnitt.

Ganze Spiele.

Erstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	3c - 4d	6f - 5e	12.	1e - 3g	6h - 4f
2.	4d - 6f	7g - 5e	13.	3e - 5g	6d - 5c
3)	3*a* - 4*b*	8h - 7g	14.	4b - 6d	7e - 5c
4)	4*b* - 5*a*	7g - 6f	15.	3g - 4f	5e - 3g
5)	2*b* - 3c	6b - 5c	16.	2h - 4f	8b - 7a
6.	1a - 2b	7a - 6b	17.	3c - 4b	5c - 4d
7.	3e - 4f	5c - 4b	18.	2d - 3e	4d - 2f
8.	2f - 3e	4b - 3a	19.	1g - 3e	7c - 6d
9.	3c - 4b	6f - 5g	20.	5a - 7c	8d - 6b
10)	2b - 3c	5g - 4*h*	21)	4b - 5a	6*b* - 5a
11.	4f - 5g	4h - 2f			

3. Oder 2b - 3c. Siehe I. Veränderung.

4. Oder 3e - 4f. Siehe II. Veränderung.

5. Oder 3e - 4f. Siehe III. Veränderung.

10. Oder 7e - 6f. Siehe IV. Veränderung.

21. Das Spiel ist unentschieden.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	2b - 3c	8h - 7g
4.	1a - 2b	7g - 6f
5.	3e - 4d	6b - 5a
6.	4d - 5c	6d - 4b
7.	3a - 5c	7c - 6d
8.	2b - 3a	6d - 4b
9.	3a - 5c	8d - 7c
10.	3g - 4f	5e - 3g
11.	2h - 4f	7c - 6d
12.	3c - 4b	5a - 3c
13.	2d - 4b	6f - 5e
14.	1g - 2h	5e - 3g
15.	2h - 4f	8b - 7c
16.	1c - 2d	8f - 7g
17.	2d - 3e	7g - 6f
18.	3e - 4d	6f - 5g
19.	2f - 3e	5g - 4h
20.	1e - 2f	7c - 6b
21.	4d - 5e	6b - 4d
22.	3e - 5c	6h - 5g
23.	4f - 6h	6d - 4f
24)	6*h* - 7*g*	

24. Unentschiedenes Spiel.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
4.	3e - 4f	7g - 6f
5.	4b - 5a	6b - 5c
6.	2b - 3a	5c - 4d
7.	2d - 3e	4d - 3c
8.	3e - 4d	6f - 5g
9.	4d - 6f	5g - 3e
10.	2f - 4d	7e - 5g
11.	3g - 4h	5g - 4f
12.	4d - 5e	4f - 3e
13.	5e - 6f	6d - 5c
14.	6f - 7g	3c - 2d
15.	1e - 3c	5c - 4b
16.	3a - 5c	7c - 6b
17.	5a - 7c	8b - 2d
18)	7*g* - 8*h*D	

18. Unentschiedenes Spiel.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
5.	3e - 4f	6b - 5c
6.	2b - 3a	5c - 4d
7.	2d - 3e	4d - 3c
8.	1c - 2d	5e - 4d
9.	2d - 4b	4d - 3c
10.	3e - 4d	6f - 5g
11.	2f - 3e	5g - 4h
12.	1g - 2f	6d - 5c
13.	4b - 6b	7e - 5c
14.	4d - 6b	7a - 5c
15.	5a - 6b	7c - 5a
16.	4f - 5e	8b - 7c
17.	3g - 4f	8f - 7e
18.	2h - 3g	3c - 2b
19.	1a - 3c	5c - 4d
20.	3e - 5c	7c - 6d
21.	5e - 7c	8d - 2b
22.	4f - 5e	2b - 1cD.
23.	2f - 3e	4h - 2f
24.	1e - 3g	D. 1c - 2d
25.	3e - 4d	D. 2d - 3c

26.	4d - 5c	6h - 5g
27)	5e - 6f	

27. Unentschiedenes Spiel.

IV. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
10.	- -	7e - 6f
11.	3g - 4h	5e - 3g
12.	2h - 4f	6d - 5c
13.	4b - 6d	7c - 3g
14.	5a - 7c	8b - 6d
15.	3c - 4b	3g - 2h
16.	4b - 5a	8f - 7e
17.	5a - 6b	5g - 4f
18.	3e - 5g	6h - 4f
19.	6b - 7a	4f - 3g
20.	7a - 8bD	6f - 5g
21.	4h - 6f	7e - 5g
22. D.	8b - 7a	5g - 4h
23) D.	7a - 6b	3g - 2f

23. Unentschiedenes Spiel.

Zweytes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	3c - 4b	6f - 5e
2.	2b - 3c	7g - 6f
3.	1a - 2b	6b - 5a
4.	4b - 5c	6d - 4b
5.	3a - 5c	8h - 7g
6.	3g - 4f	5e - 3g
7.	2h - 4f	6f - 5g
8.	3c - 4d	5g - 4h
9.	2d - 3c	7g - 6f
10.	1c - 2d	7c - 6b
11.	4f - 5e	6f - 5g
12)	2b - 3a	5g - 4f
13.	3e - 5g	6h - 4f
14.	1g - 2h	8b - 7c
15.	5e - 6f	7e - 5g
16.	5c - 6d	7c - 5e
17.	4d - 6f	8d - 7e
18)	3c - 4d	

12. Durch diesen Zug verliert der Schwarze.

18. Der Weiße gewinnt.

Drittes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	3c - 4b	6f - 5e
2.	2b - 3c	6b - 5a
3.	3e - 4d	7c - 6b
4.	4d - 6f	7g - 5e

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
5.	2f - 3e	6b - 5c	12.	4d - 6f	7g - 3g
6.	1c - 2b	7a - 6b	13.	2h - 4f	8h - 7g
7.	3g - 4f	5e - 3g	14.	4b - 5a	8d - 7c
8.	2h - 4f	7e - 6f	15.	2b - 3c	7g - 6f
9.	3c - 4d	5a - 3c	16.	1e - 2d	6f - 5g
10.	2d - 4b	8f - 7g	17.	3c - 4b	5c - 4d
11.	1g - 2h	6f - 5e	18)	3e - 7e	

18. Unentschiedenes Spiel.

Viertes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	3c - 4d	6f - 5g	10.	3a - 4b	8b - 7c
2.	2b - 3c	6d - 5c	11.	4b - 5a	8f - 7e
3)	1a - 2b	5g - 4h	12.	2h - 3g	6h - 5g
4.	3g - 4f	7g - 6f	13.	2d - 3e	7g - 6h
5.	4f - 5e	8h - 7g	14.	3e - 4f	5g - 3e
6)	3c - 4b	7e - 6d	15.	1e - 2d	7e - 6d
7.	2b - 3c	6d - 4f	16.	2d - 4f	6f - 5g
8.	4b - 6d	7c - 5e	17.	4d - 6f	5g - 3e
9.	3e - 7e	8d - 6f	18)	2f - 4d	

3. Oder 7g - 6f. Siehe I. Veränderung.

6. Durch diesen Zug verliert der Schwarze.

18. Der Weiße gewinnt.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.			
3.	" "	7g - 6f	9.	2h - 3g	5g - 4f
4.	3g - 4f	5g - 4h	10.	3e - 5g	5c - 3e
5.	4f - 5e	8h - 7g	11.	2f - 4d	4h - 2f
6.	3c - 4b	6h - 5g	12.	1e - 3g	6f - 2f
7.	4b - 6d	7e - 5c	13.	1g - 3e	7e - 6d
8.	2d - 3e	8d - 7e	14.	5e - 6f	7g - 5e
			15.	4d - 6f	6d - 5e
			16.	3a - 4b	8f - 7e

17.	6f - 8dD	6b - 5a
18. D.	8d - 6b	7a - 3a
19.	3e - 4d	5e - 4f
20.	4d - 5c	4f - 3e
21.	3c - 4d	5a - 4b
22.	4d - 5e	3e - 2f
23.	1c - 2d	3a - 1cD.
24.	2d - 3e	D. 1c - 2d
25.	3e - 4f	D. 2d - 3e
26.	4f - 5g	D. 3e - 4d
27)	5g - 6f	

27. Unentschiedenes Spiel.

Fünftes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1)	3c - 4d	6d - 5e
2.	2b - 3c	7c - 6d
3.	1a - 2b	6d - 5c
4.	3g - 4f	5e - 3g
5.	2h - 4f	6f - 5g
6.	4d - 5e	7e - 6f
7.	3c - 4d	5g - 4h
8.	2d - 3c	6f - 5g
9.	5e - 6d	6b - 5a
10.	4d - 6b	7a - 5c
11.	4f - 5e	5g - 4f
12.	3e - 5g	6h - 4f
13.	3c - 4d	5c - 3e
14.	2f - 4d	8d - 7c
15.	2b - 3c	4f - 3g
16.	4d - 5c	3g - 2f
17.	1g - 3e	7g - 6f
18.	5e - 7g	8h - 6f
19.	3e - 4d	7c - 5e
20.	5c - 6d	4h - 3g
21.	4d - 5c	6f - 5g
22.	1c - 2d	5g - 4h
23.	3c - 4b	5a - 3c
24)	2d - 4b	

1. Oder 6f - 5g. Siehe I. Veränderung.

24. Unentschiedenes Spiel.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	- -	6f - 5g
2.	2b - 3c	7g - 6f
3.	1a - 2b	8h - 7g
4.	4d - 5c	6d - 4b
5.	3a - 5c	6b - 4d
6.	3e - 5c	7c - 6d
7.	3c - 4d	6d - 4b
8.	2b - 3a	8b - 7c
9.	3a - 5c	7c - 6d
10.	3g - 4h	6d - 4b

11.	4d - 5e	6f - 4d
12.	4h - 8hD	4b - 3a
13. D.	8h - 7g	7a - 6b
		6b - 5a
14.	2h - 3g	4d - 2f
15.	2f - 3e	6h - 5g
16.	1g - 3e	5g - 4h
17. D.	7g - 6h	4h - 2f
18.	2d - 3c	7e - 6f
19.	1e - 3g	
20.	3e - 4d	8f - 7e
21.	4d - 5c	6f - 5e
22.	5c - 6b	7e - 6d
23. D.	6h - 7g	6d - 5e
24. D.	7g - 6f	5c - 4d
25.	3g - 4h	4d - 2b
26. D.	6f - 4d	2b - 1aD.
27)	6b - 7a	

27. Unentschiedenes Spiel.

Sechstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1)	3c - 4d	6f - 5g
2.	2b - 3c	6d - 5c
3)	3g - 4f	7g - 6f
4.	2f - 3g	5g - 4h
5)	1e - 2f	6f - 5g
6)	4f - 5e	5g - 4f
7.	3e - 5g	6h - 4f
8.	5e - 6f	5c - 3e
9.	3g - 5e	7e - 5g
10.	2d - 6h	8h - 7g
11.	2h - 3g	6b - 5c
12.	3g - 4f	8d - 7e
13.	1c - 2d	5c - 4d
14.	2d - 3e	4d - 2b
15.	1a - 3c	7e - 6d
16.	3e - 4d	7a - 6b
17.	2f - 3g	4h - 2f
18)	1g - 3e	

1. Oder 6d - 5c. Siehe I. Veränderung.

3. Oder 5g - 4h. Siehe II. Veränderung.

5. Oder 8h - 7g. Siehe III. Veränderung.

6. Der Schwarze verliert durch diesen Zug.

18. Der Weiße gewinnt das Spiel.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	- -	6d - 5c
2.	3g - 4f	6f - 5g
3.	2f - 3g	5g - 4h
4.	1e - 2f	7g - 6f
5.	2b - 3c	8h - 7g
6.	1a - 2b	6f - 5g

7.	4f - 5e	7e - 6f
8.	3g - 4f	6b - 5a
9.	4d - 6b	7a - 5c
10.	2h - 3g	6f - 4d
11.	3c - 5e	7c - 6d
12.	5e - 7c	8b - 6d
13.	2d - 3c	8f - 7e
14.	3c - 4d	5c - 4b
15.	3a - 5c	6d - 4b
16.	4d - 5c	7g - 6f
17.	5c - 6b	7e - 6d
18.	6b - 7a	6d - 5c
19.	2b - 3a	4b - 3c
20.	7a - 8bD	3c - 2b
21.	D. 8b - 7a	2b - 1aD.
22.	D. 7a - 6b	5a - 4b
23.	D. 6b - 4d	4b - 3c
24.	D. 4d - 2b	D. 1a - 3c
25.	4f - 5e	6f - 4d
26.	3e - 5c	8d - 7c
27.	3*a* - 4*b*	

27. Unentschiedenes Spiel.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	" "	5g - 4h
4.	3c - 4b	6b - 5a
5.	4b - 6d	7c - 3c
6.	2d - 4b	5a - 3c
7.	1c - 2d	8d - 7c
8.	2d - 4b	7e - 6d
9.	4b - 5c	6d - 4b
10.	3a - 5c	8f - 7e
11.	1a - 2b	7c - 6d
12.	2b - 3a	6d - 4b
13.	3a - 5c	8b - 7c
14.	4f - 5e	7g - 6f
15.	5e - 7g	8h - 6f
16.	3e - 4f	7c - 6b
17.	5c - 6d	7e - 5c
18)	4*f* - 5*g*	

18. Unentschiedenes Spiel.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
5.	" "	8h - 7g
6.	1a - 2b	6f - 5g
7.	4f - 5e	7e - 6f
8)	3g - 4*f*	6b - 5a
9.	4d - 6b	7a - 5c
10)	3c - 4*d*	8b - 7a
11.	4d - 6b	7a - 5c
12.	2d - 3c	6f - 4d
13.	3c - 5e	8f - 7e
14.	2h - 3g	7e - 6d
15.	1c - 2d	5c - 4b
16.	3a - 7e	8d - 4d
17.	3e - 5c	5g - 1cD.
18)	5c - 6*b*	

8. Oder 3c - 4b. Siehe IV. Veränderung.

10. Durch diesen Zug verliert der Weiße.

18. Der Schwarze gewinnt.

IV. Veränderung. (*III.*)

	Weiß.	Schwarz.
8.	3c - 4b	5g - 4f
9)	4*b* - 6*d*	8d - 7e
10.	3e - 5g	6h - 4f
11.	2b - 3c	7e - 3e
12.	2f - 4d	4h - 2f
13.	1g - 7e	8f - 4f
14.	3a - 4b	7c - 6d
15.	4b - 5c	6d - 4b
16.	3c - 7c	8b - 6d
17.	4d - 5e	6d - 5c
18)	5*e* - 6*d*	

9. Oder 3e - 7e. Siehe V. Veränderung.

18. Unentschiedenes Spiel.

V. Veränderung. (*IV.*)

	Weiß.	Schwarz.
9.	3e - 7e	5c - 3e
10.	2d - 4f	8d - 4d
11.	4b - 5c	6b - 5a
12.	5c - 6d	7c - 5e
13.	4f - 6d	6h - 5g
14.	1c - 2d	7g - 6f
15.	2d - 3e	6f - 5e
16.	3e - 5c	5e - 4d
17.	6d - 7e	8f - 4b
18)	3*a* - 5c	

18. Unentschiedenes Spiel.

Siebentes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	3c - 4b	6f - 5e
2.	3e - 4f	7g - 6f
3.	2b - 3c	6f - 5g
4.	3g - 4h	5g - 3e
5.	2f - 6f	7e - 5g
6.	4h - 6f	8f - 7g
7.	2d - 3e	7g - 5e
8.	3e - 4d	5e - 4f
9.	1c - 2d	6b - 5c
10.	4d - 6b	7a - 5c
11.	1g - 2f	8h - 7g
12.	2f - 3g	6h - 5g
13.	3g - 5e	6d - 4f
14.	4b - 6d	7c - 5e
15.	3a - 4b	7g - 6h
16.	1e - 2f	8b - 7c
17.	4b - 5c	5g - 4h
18.	2f - 3e	5e - 4d
19.	3c - 5e	7c - 6d
20.	3e - 5g	6h - 4f
21)	5c - 7e	8*d* - 4*d*

21. Unentschiedenes Spiel.

Achtes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	3c - 4d	6f - 5g	13.	3g - 4f	6b - 5a
2.	2b - 3c	6d - 5c	14.	4f - 5g	7c - 6b
3.	1a - 2b	7g - 6f	15.	1e - 2d	7g - 6h
4.	4d - 5e	6f - 4d	16.	5g - 6f	5a - 4b
5.	3c - 5e	5g - 4h	17.	6f - 7e	8b - 7c
6.	3g - 4f	8h - 7g	18.	7e - 8d☐	4d - 3e
7.	4f - 5g	6h - 4f	19.	2d - 4f	4b - 3c
8.	3e - 5g	7e - 6f	20.	2b - 4d	5c - 3e
9	5g - 7e	8d - 4d	21.	2f - 4d	6b - 5a
10.	2d - 3c	8f - 7e	22. ☐.	8d - 6b	7a - 3e
11.	3c - 5e	7e - 6f	23.	4f - 5e	4h - 3g
12.	2h - 3g	6f - 4d	24)	5e - 6d	

24. Unentschiedenes Spiel.

Neuntes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	3c - 4b	6f - 5e	13.	3a - 5c	8b - 7c
2.	3e - 4f	7g - 6f	14.	2f - 3g	4f - 3e
3)	2b - 3c	8h - 7g	15.	2d - 4f	7c - 6d
4.	1a - 2b	6b - 5a	16.	1c - 2d	6d - 4b
5.	4b - 5c	6d - 4b	17.	2d - 3c	4b - 2d
6.	4f - 6d	7e - 5c	18.	1e - 3c	8d - 7c
7.	3c - 4d	5c - 3e	19.	4d - 5e	7e - 6d
8.	3a - 5c	6f - 5g	20.	4h - 5g	6d - 5c
9.	2f - 4d	8f - 7e	21.	5e - 6f	7g - 5e
10.	3g - 4h	5g - 4f	22.	4f - 8b☐	6h - 4f
11.	1g - 2f	7c - 6d	23.	3g - 5e	5c - 4d
12.	2b - 3a	6d - 4b	24) ☐.	8b - 7c	

3. Oder 6b - 5a. Siehe I. Veränderung.

24. Unentschiedenes Spiel.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	- -	6b - 5a
4.	4b - 5c	6d - 4b
5.	4f - 6d	7e - 5c
6.	1a - 2b	8d - 7e
7)	2f - 3e	7c - 6*d*
8.	1e - 2f	8h - 7g
9.	3g - 4h	6h - 5g
10.	2f - 3g	7g - 6h
11.	3g - 4f	7a - 6b
12.	4f - 5e	6d - 4f
13.	3e - 4d	5c - 3e
14.	3a - 7a	7e - 6d
15.	2b - 3a	6d - 5e
16.	2h - 3g	4f - 2h
17.	2d - 6d	5g - 4f
18)	3*a* - 4*b*	

7. Oder 6f-5g. Siehe II. Veränderung.

18. Unentschiedenes Spiel.

II. Veränderung. (*I.*)

	Weiß.	Schwarz.
7.	- -	6f - 5g
8.	1e - 2f	5g - 4h
9.	3e - 4d	5c - 3e
10.	3a - 5c	7c - 6b
11.	2f - 4d	4h - 2f
12.	1g - 3e	8h - 7g
13.	3e - 4f	7g - 6f
14.	2h - 3g	6f - 5g
15.	3g - 4h	5g - 3e
16.	2d - 4f	8b - 7c
17.	2b - 3a	7c - 6d
18.	3a - 4b	7e - 6f
19.	5c - 7e	8f - 6d
20.	4f - 5g	6h - 4f
21.	4b - 5c	6d - 2d

Zehntes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
1.	6f - 5e	3c - 4d	7. 5g - 4f	3e - 5g
2.	5e - 3c	2b - 4d	8. 5e - 4f	3g - 5e
3.	7g - 6f	1a - 2b	9. 6b - 5c	4d - 6b
4.	8h - 7g	2b - 3c	10. 6f - 2b	1g - 2f
5)	6*h* - 5*g*	3g - 4h	11. 7a - 5c	2f - 3e
6)	6d - 5e	2*f* - 3g	12. 7c - 6d	5g - 6h

5. Oder 6d-5e. Siehe I. Veränderung.

6. Durch diesen Zug verliert der Weiße das Spiel. Besser zöge er 3a-4b. Siehe II. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
13.	7g - 6f	2h - 3g
14.	2b - 1aD	1c - 2b
15.	D. 1a - 3c	2d - 4b
16.	6f - 5e	4h - 5g
17.	5e - 4d	3g - 4h
18.	4d - 2f	1e - 3g
19.	5c - 4d	5g - 6f
20.	7e - 5g	4h - 6f
21.	4d - 3e	6f - 7g
22.	3e - 2f	7g - 8hD
23.	2f - 1eD	D. 8h - 7g
24.	D. 1e - 2f	3g - 4h
25.	D. 2f - 3e	D. 7g - 6f
26.	D. 3e - 4d	D. 6f - 7g
27)	D. 4d - 5e	

27. Der Weiße verliert das Spiel.

I. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
5.	6d - 5e	3g - 4h
6.	6h - 5g	3a - 4b
7.	7e - 6d	4b - 5a
8.	7g - 6h	2h - 3g
9.	6d - 5c	3e - 4f
10.	5g - 3e	2d - 6d
11.	5c - 3e	2f - 4d
12.	7c - 5e	5a - 7c
13.	8b - 6d	1e - 2d
14.	7a - 6b	2d - 3e
15.	6b - 5a	3e - 4f
16.	5a - 4b	3c - 5a
17.	5e - 3c	1g - 2h
18.	6d - 5e	4f - 5g
19.	6h - 4f	3g - 7g
20.	8f - 6h	5a - 6b
21.	5c - 4d	2h - 3g
22.	4d - 3e	3g - 4f
23.	3e - 2f	4f - 5e
24.	2f - 1gD	5e - 6f
25.	D. 1g - 2f	6b - 7a
26.	D. 2f - 3e	7a - 8bD
27)	3c - 2d	

27. Unentschiedenes Spiel.

II. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
6.	- -	3a - 4b
7.	7e - 6d	2f - 3g
8.	7g - 6h	4b - 5a
9.	6b - 5c	4d - 6b
10.	7a - 5c	3g - 4f
11.	5e - 3g	2h - 4f
12.	5c - 4b	1g - 2f
13.	6d - 5c	2f - 3g
14.	8f - 7e	1c - 2b
15.	7c - 6b	5a - 7e
16.	8b - 6d	3c - 5a
17.	5c - 4d	3e - 5e
18.	5g - 1cD	2b - 3a
19.	6d - 4b	3a - 5c
20.	D. 1c - 2b	5e - 6b

21.	6f - 5e	6b - 7c	26.	D. 2b - 3a	1e - 2d
22.	8d - 6b	5a - 7c	27)	5c - 4b	
23.	5e - 4d	7c - 8d D			
24.	7c - 6d	D. 8d - 7c			
25.	6d - 5c	D. 7c - 6b			

27. Unentschiedenes Spiel.

Eilftes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	6f - 5e	3c - 4b	10.	5e - 3g	2h - 4f
2.	7g - 6f	2b - 3c	11.	7e - 6f	3c - 4d
3)	6*b* - 5*a*	3e - 4d	12.	5a - 3c	4d - 6b
4.	7c - 6b	2f - 3e	13.	7c - 5a	2b - 4d
5.	6b - 5c	4d - 6b	14.	8f - 7g	4d - 5e
6.	7a - 5c	1c - 2b	15.	6d - 4b	3a - 5c
7.	8b - 7c	3g - 4f	16.	6f - 5g	5c - 6b
8.	5e - 3g	2h - 4f	17.	8d - 7e	6b - 7e
9.	6f - 5e	1g - 2h	18)	7*e* - 6*d*	

3. Oder 6f-5g. Siehe I. Veränderung.

18. Unentschiedenes Spiel.

I. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.			
3.	6f - 5g	3e - 4d	11.	5g - 3e	2d - 4f
4)	8*f* - 7*g*	4d - 6f	12.	7g - 6f	1e - 2d
5.	7g - 5e	3g - 4f	13.	8d - 7e	2d - 3e
6.	5e - 3g	2f - 6f	14.	6f - 5e	1g - 2h
7.	7c - 5g	3c - 4d	15.	5e - 3g	2h - 4f
8.	6b - 5c	4d - 6b	16.	7e - 6f	1c - 2d
9.	7a - 5c	2h - 3g	17.	6f - 5e	4f - 5g
10.	8h - 7g	3g - 4f	18)	6*h* - 4*f*	

4. Oder 5e-4f. Siehe II. Veränd.

18. Unentschiedenes Spiel.

II. Veränderung. (*I.*)

	Schwarz.	Weiß.
4.	5e - 4f	3g - 5e
5.	6d - 4f	4b - 5a
6.	6b - 5c	4d - 6b
7.	7a - 5c	3c - 4b
8.	7e - 6d	2f - 3g
9.	4f - 3e	2d - 4f
10.	5g - 3e	1e - 2d
11.	5c - 4d	2d - 4f
12.	4d - 3c	4b - 5c
13.	6d - 4b	3a - 5c
14.	8f - 7e	5c - 6b
15.	8h - 7g	6b - 7a
16.	7g - 6f	1g - 2f
17.	7c - 6d	2f - 3e
18.	6f - 5e	5a - 6b
19.	7e - 6f	3g - 4h
20.	5e - 3g	2h - 4f
21.	6f - 5e	1c - 2b
22.	5e - 3g	2b - 4d
23.	8b - 7c	7a - 8b D
24)	7c - 5a	

24. Unentschiedenes Spiel.

Zwölftes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.
1.	6f - 5e	3c - 4b
2)	7g - 6f	4b - 5a
3.	8h - 7g	3e - 4f
4.	5e - 4d	3g - 4h
5.	6f - 5e	2h - 3g
6.	7g - 6f	2d - 3e
7.	6b - 5c	1e - 2d
8.	7c - 6b	5a - 7c
9.	8d - 6b	2d - 3c
10.	6b - 5a	1g - 2h
11.	8b - 7c	3a - 4b
12.	5c - 3a	3e - 5c
13.	6d - 2d	4f - 8b D
14.	5a - 4b	1c - 3e
15.	3a - 1c D	D. 8b - 7c
16.	8f - 7g	D. 7c - 8d
17.	7e - 6d	3e - 4f
18)	6d - 5e	

2. Oder 5e - 4d. Siehe I. Veränderung.
18. Unentschiedenes Spiel.

I. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
2.	5e - 4d	3e - 5c
3.	6b - 4d	4b - 5e
4.	6d - 4b	3a - 5c
5.	7g - 6f	3g - 4h
6.	7c - 6b	2d - 3e
7.	8f - 7g	3e - 4f

8.	4d - 3e	2b - 4d	14.	8h - 7g	1a - 2b
9.	6f - 5g	4h - 6f	15.	6h - 5g	4f - 8f D.
10.	7g - 3c	1c - 2b	16.	8d - 7c	D. 8f - 6d
11.	6b - 4d	2f - 3e	17)	7c - 1a D	
12.	4d - 2f	2b - 4d			
13.	7a - 6b	1g - 3e			

17. Unentschiedenes Spiel.

Dreyzehntes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	6f - 5e	3c - 4b	11.	7g - 6f	3c - 4d
2.	6b - 5a	4b - 5c	12.	6f - 5g	2f - 3e
3.	6d - 4b	3a - 5c	13.	5g - 4h	1e - 2f
4.	7g - 6f	3g - 4f	14.	5a - 4b	1c - 2d
5.	5e - 3g	2h - 4f	15)	8b - 7c	4d - 5e
6.	6f - 5g	2b - 3a	16.	4h - 3g	2f - 4h
7.	7c - 6b	1a - 2b	17.	7e - 6d	5c - 7e
8.	6b - 4d	3e - 5c	18.	8d - 2f	3a - 5c
9.	5g - 3e	2d - 4f	19.	7c - 6b	1g - 3e
10.	8h - 7g	2b - 3c	20)	6b - 2f	

15. Besser zieht der Weiße 4f-5g. Siehe I. Veränderung.
20. Der Weiße verliert das Spiel.

I. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.			
15.	- -	4f - 5g	18.	6b - 4d	3a - 5c
16.	6h - 4f	3e - 5g	19.	7e - 6f	5e - 7g
17.	7c - 6b	4d - 5e	20.	8f - 4f	2f - 3e
			21)	4d - 2f	

21. Unentschiedenes Spiel.

Vierzehntes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	6f - 5e	3c - 4d	10.	7e - 5c	1g - 2f
2.	5g - 4f	3e - 5g	11.	8f - 7e	2f - 3g
3.	6h - 4f	3g - 5e	12.	7e - 6d	3g - 5e
4.	6d - 4f	2b - 3c	13.	6d - 4f	1e - 2f
5.	6b - 5c	4d - 6b	14.	7g - 6f	1a - 2b
6.	7a - 5c	3c - 4b	15.	7c - 6d	2f - 3e
7.	7e - 6d	2f - 3g	16.	6f - 5g	2b - 3c
8.	8d - 7e	3g - 5e	17.	6d - 5e	3c - 4b
9.	6d - 4f	4b - 6d	18)	5e - 4d	

18. Unentschiedenes Spiel.

Funfzehntes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	6f - 5g	3c - 4d	9.	6f - 4d	3c - 5e
2.	7g - 6f	2b - 3c	10.	7e - 6d	1g - 2f
3.	8h - 7g	1a - 2b	11.	6d - 4f	2f - 3e
4.	5g - 4f	3g - 5e	12.	7g - 6h	3e - 5g
5.	6d - 4f	3e - 5g	13.	6h - 4f	1e - 2f
6)	6h - 4f	2f - 3g	14.	8f - 7g	2f - 3g
7.	6b - 5c	4d - 6b	15)	8d - 7e	
8.	7a - 5c	3g - 5e			

6. Oder 3a - 4b. Siehe I. Veränderung.
15. Unentschiedenes Spiel.

I. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
6.	- -	3a - 4b	9.	6f - 5g	4d - 5e
7.	6b - 5c	4b - 6d	10.	7c - 6b	3c - 4b
8.	7e - 3e	2f - 4d	11.	8b - 7c	2d - 3c
			12.	8f - 7e	3c - 4d
			13.	7e - 6d	4b - 5a

14.	5g - 4h	2b - 3c	17.	5c - 3e	1e - 2f
15.	6b - 5c	4d - 6b	18)	*7g - 6h*	
16.	7a - 5c	3c - 4d			

18. Unentschiedenes Spiel.

Sechszehntes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	6f - 5e	3c - 4b	10.	5a - 3c	2d - 4b
2.	5e - 4f	3g - 5e	11.	7e - 6d	1e - 2d
3.	6d - 4f	3e - 5g	12.	6d - 4f	1g - 2f
4.	6h - 4f	2b - 3c	13.	8d - 7e	4b - 5c
5.	7e - 6d	2f - 3g	14.	7e - 6f	2f - 3g
6.	6d - 5e	3c - 4d	15.	6f - 5e	4d - 6f
7.	5e - 3c	3g - 5e	16.	7g - 5e	5c - 6d
8)	*8f - 7e*	1c - 2b	17.	7c - 6b	6d - 7e
9.	6b - 5a	2b - 4d	18)	*6b - 5c*	

8. Durch diesen Zug verliert der Schwarze. Besser zöge er 6b - 5a. Siehe I. Veränderung.

18. Der Schwarze verliert das Spiel.

I. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.			
8.	6b - 5a	2d - 3e	13.	6d - 4b	3a - 5c
9.	7g - 6f	5e - 7g	14.	8b - 7c	1c - 2b
10.	8h - 6f	2h - 3g	15.	7c - 6d	2b - 4d
11.	8f - 7e	3g - 4f	16.	6d - 4b	4f - 5e
12.	7c - 6d	4b - 5c	17.	6f - 5g	5e - 6f
			18)	*7e - 6d*	

18. Unentschiedenes Spiel.

Siebenzehntes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	6f - 5g	3c - 4b	13.	5e - 4d	3c - 5e
2.	5g - 4f	3e - 5g	14.	6d - 2d	1c - 3e
3.	6h - 4f	3g - 5e	15.	7g - 6f	4b - 6d
4.	6d - 4f	2b - 3c	16.	7c - 5e	2h - 3g
5.	7g - 6f	2f - 3e	17.	8b - 7c	3a - 4b
6.	8h - 7g	3e - 5g	18.	7c - 6d	3e - 4f
7.	6f - 4h	1a - 2b	19.	5e - 4d	4f - 5g
8.	7e - 6d	1e - 2f	20.	6d - 5e	5g - 7e
9.	6d - 5e	4b - 5a	21.	8f - 6d	1g - 2h
10.	6b - 5c	3c - 4b	22.	4d - 3c	2f - 3e
11.	7c - 6d	2b - 3c	23)	4h - 2f	3e - 4d
12.	8d - 7c	2d - 3e			

23. Unentschiedenes Spiel.

Achtzehntes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	6f - 5e	3e - 4f	8.	8b - 7a	4f - 5g
2)	6b - 5a	2d - 3e	9.	6h - 4f	3e - 5g
3)	7g - 6f	3e - 4d	10.	6f - 4h	3c - 4b
4.	8h - 7g	2f - 3e	11.	5a - 3c	2b - 8h①
5.	7c - 6b	1c - 2d	12.	7a - 6b	1a - 2b
6.	6b - 5c	4d - 6b	13.	6b - 5a	2b - 3c
7.	7a - 5c	1g - 2f	14.	5c - 4b	3a - 5c

2. Oder 7g - 6f. Siehe I. Veränderung.

3. Oder 7c - 6b. Siehe II. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
15.	6d - 4b	2d - 3e
16.	4b - 2d	1e - 3c

18. Der Schwarze verliert.

I. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
2.	7g - 6f	3c - 4b
3.	6b - 5c	2b - 3c
4.	6f - 5g	3g - 4h
5.	5g - 3e	2f - 6f
6.	7e - 5g	4h - 6f
7.	8f - 7e	2h - 3g
8.	7e - 5g	2g - 4f
9.	5g - 3e	2d - 4f
10.	8h - 7g	1c - 2d
11.	7g - 6f	2d - 3e
12.	6f - 5e	1g - 2h
13.	5e - 3g	2h - 4f
14.	7a - 6b	1a - 2b
15.	6b - 5a	1e - 2f
16.	8b - 7a	2f - 3g
17.	7c - 6b	3g - 4h
18.	8d - 7e	4h - 5g
19.	5c - 4d	3e - 5c
20.	6b - 4d	3c - 7c
21.	5a - 1aD.	7c - 8dD
22.	7e - 6d	5g - 6f
23.	6d - 5e	D. 8d - 7e
24)	D. 1a - 2b	

24. Unentschiedenes Spiel.

II. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
3.	7c - 6b	3c - 4d
4.	5e - 3c	2b - 4d
5.	7g - 6f	1a - 2b
6.	6b - 5c	4d - 6b
7.	7a - 5c	3e - 4d
8.	5c - 3e	2f - 4d
9.	6d - 5e	4f - 6d
10.	7e - 3e	1e - 2f
11.	6h - 5g	2f - 4d
12.	8h - 7g	3g - 4h
13.	5g - 4f	1c - 2d
14.	8f - 7e	1g - 2f
15.	7g - 6h	2f - 3g
16.	4f - 3e	2d - 4f
17.	6f - 5g	4h - 6f
18)	7e - 3e	

18. Unentschiedenes Spiel.

Neunzehntes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	6f - 5e	3c - 4b	9.	7c - 6b	2f - 3g
2.	7g - 6f	2b - 3c	10.	8b - 7c	1g - 2h
3)	6b - 5a	1*a* - 2*b*	11.	6f - 5e	4d - 6f
4.	5e - 4d	3e - 5c	12.	6b - 4d	3c - 5e
5.	6f - 5e	3g - 4f	13.	5a - 1aD.	6f - 7g
6.	5e - 3g	2h - 4f	14. D.	1a - 2b	1e - 2d
7.	8h - 7g	2d - 3e	15)	7*a* - 6*b*	
8.	7g - 6f	3e - 4d			

3. Durch diesen Zug verliert der Weiße.

15. Der Schwarze gewinnt das Spiel.

Zwanzigstes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	6f - 5e	3c - 4b	10.	6f - 5e	2b - 3c
2.	7g - 6f	3e - 4f	11.	6h - 5g	2f - 3e
3.	8h - 7g	2b - 3c	12.	8d - 7c	1g - 2f
4)	6b - 5a	4*b* - 5c	13.	5g - 4h	3e - 4f
5.	6d - 4b	4f - 6d	14.	5e - 3g	2h - 4f
6)	7c - 5*e*	3a - 5c	15.	7c - 6d	3c - 4b
7.	5e - 4f	3g - 5e	16.	5a - 3c	2d - 4b
8.	6f - 2b	1c - 3a	17.	8b - 7c	1e - 2d
9.	7g - 6f	1a - 2b	18)	4*h* - 3*g*	

4. Oder 2f - 3e. Siehe I. Veränderung.

6. Oder 7e - 5c. Siehe II. Veränderung.

18. Unentschiedenes Spiel.

I. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
4.	- -	2f - 3e
5.	7c - 6b	3e - 4d
6.	6b - 5c	4d - 6b
7.	7a - 5c	2d - 3e
8.	8d - 7c	1c - 2b
9.	7c - 6b	1e - 2f
10.	8b - 7a	3e - 4d
11.	5c - 3e	2f - 4d
12.	6b - 5c	4d - 6b
13.	7a - 5c	3g - 4h
14.	5e - 3g	2h - 4f
15.	6f - 5e	3c - 4d
16.	5c - 3e	4f - 5g
17.	6h - 4f	1g - 2h
18)	5*a* - 3*c*	

18. Unentschiedenes Spiel.

II. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
6.	7e - 5c	1a - 2b
7)	8*d* - 7*e*	2f - 3e
8)	6*f* - 5*g*	3c - 4d
9.	7c - 6d	4d - 6b
10.	7a - 5c	3g - 4h
11.	5g - 4f	3e - 5g
12.	6h - 4f	1g - 2f
13.	8b - 7c	2f - 3e
14.	7g - 6h	3e - 5g
15.	6h - 4f	1e - 2f
16.	5c - 4d	3a - 5c
17.	6d - 4b	2b - 3c
18)	4*d* - 2*b*	

7. Oder 8f - 7e. Siehe III. Veränderung.

8. Oder 7c - 6d. Siehe V. Veränderung.

18. Unentschiedenes Spiel.

III. Veränderung. (*II.*)

	Schwarz.	Weiß.
7.	8f - 7e	2f - 3e
8.	6f - 5g	1e - 2f
9)	7*c* - 6*d*	3c - 4d
10.	7g - 6f	4d - 6b
11.	7a - 5c	3g - 4h
12.	6f - 5e	4h - 6f
13.	7e - 5g	2b - 3c
14.	5g - 4f	3e - 5g
15.	6h - 4f	2f - 3e
16.	8b - 7c	3e - 5g
17.	5c - 4d	3a - 7e
18)	4*d* - 2*b*	

9. Oder 7g - 6f. Siehe IV. Veränderung.

18. Unentschiedenes Spiel.

IV. Veränderung. (*III.*)

	Schwarz.	Weiß.
9.	7g - 6f	3c - 4d
10.	5g - 4h	4d - 6b
11.	7a - 5c	3e - 4f
12.	6f - 5g	4f - 5e
13.	7e - 6d	2b - 3c
14.	6d - 4f	3g - 5e
15.	5c - 4d	3a - 5c
16.	4d - 2b	1c - 3a
17.	7c - 6d	5e - 7c
18)	8*d* - 4*d*	

18. Unentschiedenes Spiel.

V. Veränderung. (*II.*)

	Schwarz.	Weiß.
8.	7c - 6d	3g - 4h
9.	6f - 5e	2h - 3g
10.	7g - 6f	1e - 2f
11.	6h - 5g	3e - 4d
12.	5c - 3e	2d - 6h
13.	4b - 2d	1c - 3e
14.	7a - 6b	2b - 3c
15.	8b - 7a	3a - 4b
16.	6b - 5c	4h - 5g
17.	5c - 3a	3e - 4d
18)	6*f* - 4*h*	

18. Unentschiedenes Spiel.

Ein und zwanzigstes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.
1.	6f - 5g	3c - 4d
2.	6d - 5c	2b - 3c
3.	7g - 6f	1a - 2b
4)	8h - 7g	3g - 4*h*
5.	5g - 4f	3e - 5g
6.	5c - 3e	2f - 4d
7.	6h - 4f	1g - 2f
8.	6b - 5c	4d - 6b
9.	7a - 5c	3c - 4b
10.	4f - 3e	2d - 4f
11.	7g - 6h	4b - 6d
12.	7c - 3g	2h - 4f
13.	6f - 5g	4h - 6f
14)	7e - 1g D.	

4. Oder 4d - 5c. Siehe I. Veränderung.

14. Der Schwarze gewinnt das Spiel.

I. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
4.	- -	4d - 5e
5.	6f - 4d	3c - 5e
6.	5g - 4h	2d - 3c
7.	5c - 4d	3e - 5c
8.	6b - 4d	3g - 4f
9.	7c - 6f	2f - 3g
10.	4h - 2f	1g - 5c
11.	6f - 4d	3c - 5e
12.	7c - 6d	5c - 7e
13.	8d - 4d	2h - 3g
14.	8f - 7e	3a - 4b
15.	7e - 6d	4b - 5c
16.	6d - 4b	2b - 3c
17.	4d - 2b	1c - 5c
18)	*7g - 6f*	

18. Unentschiedenes Spiel.

Zweyter Abschnitt.

Spielendungen.

Anm. In den ersten 8 Spielen wird gelehrt, wie man in bedenklichen Lagen eine Parthie gewinnen; — in den 6 folgenden, wie man das Spiel unentschieden machen; — und in den übrigen, wie man meisterhafte Züge thun kann.

1. Stellung.

W. D. 2d — D. 2f.
S. D. 2b — 3a.

Schwarz.	Weiß.
1. D. 2b - 1a	D. 2f - 3e
2. D. 1a - 2b	D. 3e - 4d
3. D. 2b - 1a	D. 4d - 3c
4. 3a - 2b	D. 2d - 1c

2. Stellung.

W. D. 6d — D. 6f — 7a.
S. D. 8b — D. 8d.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 6d - 5c	D. 8d - 7c
2. D. 5c - 4b	D. 7c - 6b
3. D. 4b - 5a	D. 6b - 7c
4. D. 6f - 5g	D. 7c - 8d
5. D. 5g - 4f	D. 8d - 7c
6. D. 4f - 3e	D. 7c - 8d

7.	D. 5a - 6b	D. 8b - 7c
8.	D. 3e - 4d	D. 7c - 5a
9.	D. 4d - 5c	D. 5a - 6b
10.	D. 5c - 6d u. s. w.	

Schwarz.	Weiß.
1. D. 8d - 7c	D. 6f - 5e
2. D. 7c - 6b	D. 5e - 4d
3. D. 6b - 7c	D. 6d - 5c
4. D. 7c - 6b	D. 5c - 4b
5. D. 6b - 5a	D. 4d - 3c
6. D. 5a - 6b	D. 4b - 5a
7. D. 6b - 7c	D. 3c - 4d
8. D. 7c - 8d	D. 5a - 6b
9. D. 8b - 7c	D. 4d - 5c
10. D. 7c - 5a	7a - 8b D

---

3. Stellung.

W. D. 6b — D. 6d — D. 6f — 6b.

S. D. 8b — D. 8d — 8f.

Schwarz.	Weiß.
1. D. 8b - 7a	D. 6b - 5a
2. D. 7a - 8b	D. 6f - 5e
3. D. 8d - 7c	D. 6d - 5c
4. D. 7c - 8d	D. 5c - 6b
5. D. 8d - 7c	D. 6b - 7a
6. D. 7c - 8b	D. 5e - 6f
7. D. 8d - 7c	D. 6f - 7e
8. 8f - 6d	D. 7a - 6b

---

4. Stellung.

W. D. 7a — 3a.

S. D. 7c — D. 6d.

Schwarz.	Weiß.
1. D. 7c - 8b	D. 7a - 6b
2) D. 6d - 5e	D. 6b - 7a
3. D. 5e - 4d	D. 7a - 6b
4. D. 8b - 7a	D. 6b - 7c
5. D. 4d - 5e	3a - 4b
6. D. 7a - 8b	D. 7c - 6b
7. D. 5e - 4d	D. 6b - 7a
8. D. 4d - 3c	4b - 5c
9. D. 8b - 7c	D. 7a - 8b
10. D. 7c - 8d	5c - 6d
11. D. 3c - 4d	D. 8b - 7a
12. D. 4d - 5c	

---

2. Oder 3a - 4b. Siehe I. Veränderung.

I. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
2. - -	3a - 4b
3. D. 5e - 4d	4b - 5a
4. D. 4d - 5e	D. 6b - 5c
5. D. 8b - 7a	D. 3c - 4b
6. D. 5e - 6d	D. 4b - 3c
7. D. 6d - 5c	D. 3c - 2b
8. D. 7a - 8b	D. 2b - 3c
9. D. 8b - 7c	D. 3c - 2b
10. D. 7c - 6d	D. 2b - 1c
11. D. 6d - 5e	D. 1c - 2b
12. D. 5e - 4d u. s. w.	

---

5. Stellung.

W. D. 8b — 1c.
S. D. 6b — D. 6d.

Schwarz.	Weiß.
1. D. 6b - 7c	D. 8b - 7a
2. D. 7c - 8b	D. 7a - 6b
3. D. 8b - 7a	D. 6b - 5a
4. D. 6d - 5c	D. 5a - 6b
5. D. 5c - 4d	D. 6b - 7c
6. D. 4d - 5c	1c - 2b
7. D. 5e - 4d	2b - 3a
8. D. 7a - 8b	D. 7c - 6b
9. D. 4d - 3c	D. 6b - 7a
10. D. 8b - 7c	D. 7a - 8b
11. D. 7c - 6b	D. 8b - 7a
12. D. 6b - 5c	D. 7a - 8b
13. D. 3c - 4d	D. 8b - 7a
14. D. 4d - 5e	D. 7a - 8b
15. D. 5e - 6d	D. 8b - 7a
16. D. 6d - 7c	D. 7a - 8b
17) D. 5c - 6d	D. 8b - 7a

17. Der Schwarze ist in derselben Lage, als in dem vierten Spiele, und muß gewinnen.

6. Stellung.

W. D. 3c — D. 2f — 4d.
S. D. 7a — 3a — 4h.

Weiß.	Schwarz.
1. 4d - 5c	D. 7a - 8b
2. 5c - 6b	D. 8b - 7a
3. D. 3c - 4b	D. 7a - 5c
4. D. 4b - 6d	3a - 2b
5. D. 6d - 5e	2b - 1cD
6. D. 5e - 4f	D. 1c - 2b
7. D. 2f - 1g	D. 2b - 3c
8. D. 4f - 3g	4h - 2f
9. D. 1g - 3e	

7. Stellung.

W. D. 5c — D. 4d — D. 3e.
S. D. 7c — D. 3g.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 4d - 5e	D. 7c - 8b
2. D. 5c - 6b	D. 3g - 2h
3. D. 3e - 4f	D. 8b - 7a
4. D. 6b - 7c	D. 2h - 1g
5. D. 4f - 3g	D. 7a - 8b
6. D. 3g - 4f u. s. w.	

8. Stellung.

W. D. 6f — 7a — 7c — 6d.
S. D. 5a — 8b — 5g — 6h.

Schwarz.	Weiß.
1. D. 5a - 6b	D. 6f - 4h
2. D. 6b - 8d	D. 4h - 3g
3. 6h - 5g	D. 3g - 2f
4. 5g - 4f	D. 2f - 1g
5. 4f - 3g	D. 1g - 2h

6. D. 8d - 7c D. 2h - 4f.
7. D. 7c - 3g

9. Stellung.

W. D. 5e.
S. D. 8f — D. 8h.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 5e - 6f	D. 8f - 7g
2. D. 6f - 7e	D. 7g - 6h
3. D. 7e - 6f u. s. w.	

10. Stellung.

W. D. 7e.
S. D. 6b — 7a.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 7e - 6d	D. 6b - 5a
2. D. 6d - 5c	D. 5a - 6b
3. D. 5c - 6d u. s. w.	

11. Stellung.

W. D. 6d — D. 6f.
S. D. 8f — D. 8h — D. 6h.

Schwarz.	Weiß.
1. D. 8f - 7g	D. 6d - 5e
2. D. 7g - 8f	D. 5e - 4f
3. D. 6h - 7g	D. 4f - 5e ꝛc.

12. Stellung.

W. D. 3c — D. 3e.
S. D. 5c — D. 5e — 5a.

Schwarz.	Weiß.
1. D. 5c - 4b	D. 3e - 2d
2. D. 5e - 6d	D. 3c - 2b
3. D. 4b - 3a	D. 2b - 3c
4. D. 6d - 5c	D. 2d - 1c
5. D. 5c - 4b	D. 3c - 4d
6. D. 4b - 5c u. s. w.	

13. Stellung.

W. D. 2f — D. 1g.
S. D. 4d — D. 4f — 2h.

Weiß.	Schwarz.
1. D. 2f - 3g	D. 4d - 5e
2. D. 3g - 4h	D. 5e - 6f
3. D. 4h - 3g	D. 4f - 3e ꝛc.

14. Stellung.

W. D. 1e — D. 1g — 1c.
S. D. 3c — D. 3e — D. 3g — 3a.

Schwarz.	Weiß.
1. D. 3g - 2h	D. 1e - 2f
2. D. 3e - 4f	D. 2f - 1e
3. D. 4f - 3g	D. 1g - 2f
4. D. 3g - 4h	D. 2f - 1g
5. D. 3c - 4d	D. 1e - 2f

6. D. 4d - 5e D. 2f - 1e
7. D. 5e - 4f D. 1e - 2f ꝛc.

15. Stellung.

W. D. 4d — D. 2f.
S. D. 1c — 4b.

	Weiß.	Schwarz.
1.	D. 4d - 3c	4b - 2d
2.	D. 2f - 1e	

16. Stellung.

W. D. 4b — D. 2f.
S. D. 1a — D. 1c — 4d.

	Weiß.	Schwarz.
1.	D. 4b - 3c	4d - 2b
2.	D. 2f - 3e	

17. Stellung.

W. D. 4d — D. 4f — 2h.
S. D. 1e — D. 1g — 4h.

	Weiß.	Schwarz.
1.	D. 4f - 3g	4h - 2f
2.	D. 4d - 3c	

18. Stellung.

W. 1c — 2d — 3g — 4d.
S. D. 1a — 3a — 6b — 6f.

	Weiß.	Schwarz.
1.	4d - 5c	6b - 4d
2.	2d - 3c	4d - 2b
3.	3g - 4f	

19. Stellung.

W. D. 5e — D. 4d — 1e — 4h.
S. D. 2f — D. 1e — 3a — 6h.

	Weiß.	Schwarz.
1.	1c - 2d	D. 1e - 3c
2.	D. 4d - 2b	3a - 1c D.
3.	4h - 5g	6h - 4f
4.	D. 5e - 1e	

20. Stellung.

W. D. 4b — 3a — 3c — 7g.
S. D. 7e — D. 3e — 5a — 6b.

	Weiß.	Schwarz.
1.	3c - 4d	5a - 3c
2.	7g - 8f D.	D. 3e - 5c
3.	D. 8f - 2d	

21. Stellung.

W. D. 3c — D. 5e — 3a — 4f.

S. D. 3g — 5c — 5a — 8f.

	Weiß.	Schwarz.
1.	3a - 4b	5c - 3a
2.	D. 5e - 4d	D. 3g - 5e
3.	D. 4d - 6f	

22. Stellung.

W. D. 7e — 5a — 5e.

S. D. 4d — 6b — 8b — 7c.

	Weiß.	Schwarz.
1.	5e - 6d	7c - 5e
2.	5a - 7c	8b - 6d
3.	D. 7e - 3e	

23. Stellung.

W. D. 7c — D. 7e — 6b.

S. D. 5c — D. 5e — 7a.

	Weiß.	Schwarz.
1.	D. 7e - 6d	D. 5c - 7e
2.	D. 7c - 8d	7a - 5c
3.	D. 8d - 6b	

24. Stellung.

W. 1c — 5e — 2f — 1g.

S. 3c — 7c — 8d — 7g.

	Weiß.	Schwarz.
1.	5e - 6f	7g - 5e
2.	1c - 2d	3c - 1eD.
3.	1g - 2h	D. 1e - 3g
4.	2h - 8b D.	

25. Stellung.

W. D. 3c — 7c — 2d.

S. D. 7e — D. 5e — 3a.

	Weiß.	Schwarz.
1.	D. 3c - 2b	3a - 1cD
2.	7c - 8dD.	D. 1c - 3e
3.	D. 8d - 2f	

26. Stellung.

W. D. 5c — D. 4f — 6d.

S. D. 1e — D. 2f — 8d.

	Weiß.	Schwarz.
1.	6d - 7e	8d - 6f
2.	D. 4f - 5e	6f - 4d
3.	D. 5c - 1g.	

27. Stellung.

W. D. 5e — 6f — 5g.

S. D. 2b — 5a — 2d — 8f.

	Weiß.	Schwarz.
1.	6f - 7e	8f - 4f
2.	5g - 3a	

28. Stellung.

W. D. 5e — D. 5g — 6f.
S. D. 2d — D. 2f — 8f.

	Weiß.	Schwarz.
1.	6f - 7g	8f - 4f
2. D.	5e - 3c	

29. Stellung.

W. D. 5a — 4b — 5c — 6d.
S. D. 2b — 7a — 8b — 8f.

	Weiß.	Schwarz.
1.	6d - 7e	8b - 6d
2.	5c - 7e	8f - 6d
3.	4b - 5c	6d - 4b
4. D.	5a - 1a ꝛc.	

30. Stellung.

W. 3a — 1c — 3c — 2d — 3e — 4f — 4h.
S. 8b — 5c — 7c — 6d — 5e — 7e — 6h.

	Weiß.	Schwarz.
1.	4h - 5g	5e - 3g
2.	3c - 4d	6h - 4f
3.	4d - 8d D.	

31. Stellung.

W. D. 7a — D. 8b — 1a — 6b — 1e.
S. D. 5c — 8d — 3e — 8f — 5g.

	Schwarz.	Weiß.
1.	3e - 2f	1e - 3g
2.	5g - 4f	3g - 5e
3. D.	5c - 6d	5e - 7c
4.	8f - 7e	1a - 2b
5.	7e - 6d	2b - 3c
6.	6d - 5c	

32. Stellung.

W. 1c — 3c — 2d — 4f.
S. D. 2f — 5a — 4b — 6d.

	Weiß.	Schwarz.
1.	2d - 3e	4b - 2d
2.	4f - 5g	D. 2f - 4d
3.	1c - 7e	

33. Stellung.

W. 5a — 1e — 5e — 2f — 2h.
S. 8b — 7c — 6d — 4f — 4h.

	Weiß.	Schwarz.
1.	5a - 6b	7c - 5a
2.	5e - 7c	8b - 6d
3.	2f - 3g	4h - 2f
4.	1e - 7c	

34. Stellung.

W. 1c — 5c — 2d — 3e — 5g — 2f — 4f — 1g.
S. 3a — 7a — 8b — 7c — 7e — 8f — 4h — 6h.

	Weiß.	Schwarz.
1.	1c - 2b	3a - 1cD.
2.	5c - 6d	7e - 5c
3.	4f - 5g	6h - 4f
4.	3e - 5g	D. 1c - 3e
5.	2f - 8d D.	

BIBLIOTHECA REGIA MONACENSIS

35. Stellung.

W. 3a — 1c — 5c — 2d — 7e — 4h.

S. 5a — 4b — 5c — 7c — 6d — 4f — 8f.

	Schwarz.	Weiß.
1.	4f - 3e	2d - 4f
2.	4b - 2d	1c - 3e
3.	5c - 4d	3e - 5c
4.	6d - 4b	3a - 5c
5.	8f - 4b	

36. Stellung.

W. 1c — 3c — 2d — 1e — 3e — 4f — 1g — 4h.

S. 3a — 5a — 5c — 6d — 8d — 7e — 6f — 6h.

	Weiß.	Schwarz.
1.	4h - 5g	6f - 4h
2.	4f - 5e	6d - 4f
3.	3e - 5g	6h - 4f
4.	3c - 4b	5a - 3c
5.	2d - 8f D.	

37. Stellung.

W. 1a — 4b — 4d — 1e — 2f — 1g — 4h — 2h.

S. 7a — 3c — 6d — 5e — 6f — 8f — 5g — 7g.

	Weiß.	Schwarz.
1.	1e - 2d	3c - 1eD.
2.	4d - 5c	D. 1e - 3g
3.	5c - 7e	8f - 6d
4.	2h - 8f D.	

38. Stellung.

W. D. 5e — 6b — 1c — 1e — 7g.

S. D. 1a — D. 5c — D. 1g — 7a — 6h.

	Weiß.	Schwarz.
1.	1e - 2f	D. 1g - 3e
2.	1c - 2b	D. 1a - 3c
3.	D. 5e - 6d	D. 5c - 7e
4.	7g - 8f D.	7a - 5c
5.	D. 8f - 4f	

Magdeburg,
gedruckt bey Christian Jacob Hänel, Königl. Hofbuchdrucker.

Verbesserungen.

Seite 13. Zug 33. des Schwarzen: D. 5e - 2e*.

S. 71. fehlt die Ueberschrift des fünften Spiels: der Schwarze giebt den Springer 8b gegen den Zug vor.

S. 155. Z. 10. v. unten: statt den — dem.

S. 170. Columne 1. nach Zeile 3 von unten fehlt die Ueberschrift: Stellung.

S. 223. Columne 1. Z. 2. v. unten: statt Lr. — L.

X VIII. 88

Sch. 63.

M. Zill.

1 R.

BSB Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Koch, Johann Friedrich Wilhelm

Die Schachspielkunst nach den Regeln und Musterspielen des Gustavus Selenus, Philidor, G. Greco Calabrois, Stamma und des Pariser Clubs; in einer für die Erleichterung des Selbstunterrichts bequemen Anordnung und Bezeichnungsart entworfen

Magdeburg 1801

Gymn. 43
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10431658-8